



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

PERANCANGAN UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER ANAK

CHRIST SIWI PRAWESTHI
3211100016

DOSEN PEMBIMBING:
Dr. Ima Defiana, S.T. M.T.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015-2016



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

DESIGN OF CHILDREN CHARACTER EDUCATION

CHRIST SIWI PRAWESTHI
3211100016

SUPERVISOR:
Dr. Ima Defiana, S.T. M.T.

UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2015-2016

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN UNTUK PENDIDIKAN
KARAKTER ANAK



Disusun oleh :

CHRIST SIWI PRAWESTHI

NRP : 3211100016

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 21 Januari 2016
Nilai : B

Mengetahui

Pembimbing

Dr. Ima Defiana, ST. MT
NIP. 197005191997032001

Koordinator Tugas Akhir

Ir. IGN. Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001



Ir. IGN. Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

ABSTRAK

PERANCANGAN UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER ANAK

Oleh

Christ Siwi Prawesthi

NRP : 3211100016

Pada era globalisasi seperti saat ini banyak dampak dan perubahan yang dirasakan oleh masyarakat Indonesia, adanya dampak dan perubahan yang ada tidak terbatas pada usia individu. Dampak negatif yang dirasakan akibat globalisasi adalah keberadaan teknologi canggih yang tersedia ditengah keterbatasan berpikir dan kultur budaya, agama yang memudar sehingga lambat laun akan terjadi degradasi moral bangsa. Sayangnya, yang paling merasakan dampak negatif globalisasi adalah anak-anak, padahal mereka adalah generasi penerus bangsa kelak. Untuk itu perlu dicari jalan terbaik untuk membangun dan mengembangkan karakter anak bangsa agar memiliki karakter yang baik, unggul dan mulia ditengah dampak negatif arus globalisasi. Upaya yang tepat untuk itu adalah melalui pendidikan karakter, karena pendidikan ini memiliki peran penting dan sentral dalam pengembangan potensi manusia, termasuk potensi mental. Isu pendidikan karakter ini, penulis angkat sebagai salah satu solusi untuk menekan degradasi moral generasi anak bangsa Indonesia yang diselesaikan melalui arsitektur. Melalui perancangan ini, diharapkan terjadi transformasi yang dapat menumbuhkembangkan karakter positif serta mengubah watak anak dari yang tidak baik menjadi baik.

Kata Kunci : anak, degradasi moral bangsa, globalisasi, pendidikan karakter

ABSTRACT

DESIGN OF CHILDREN'S CHARACTER EDUCATION

By

Christ Siwi Prawesthi

NRP : 3211100016

Nowadays, the globalization has impact and influence the society in many aspects, from young children to old people. The globalization also delivering negative impact to the society, for example, the sophisticated gadget that presented in limited thinking society, socio – cultural problem and the fade of religion life; leads to moral degradation. Unfortunately, the most impacted negative aspect of globalization is the children, which will be the next generation of the nation. For that so, the children should be protected from harmful impact of globalization to build and develop the children's character to be good, superior and sublime generation in the midst of negative effect of globalization. Character development is the best way to develop generation in this situation because education takes central vital point in the human development, especially in mental potential. The writer takes character education issue in her thesis as the way of detracting Indonesian moral degradation that can be solved with architectural project. The writer expects that by her design, the children could develop positive character and transformed their character to a good next generation character.

Keyword : children, moral degradation, globalization, character education

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas rahmatNya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan untuk Pendidikan Anak”. Maksud dari penulisan proposal ini adalah untuk memenuhi sebagian dari persyaratan dalam menempuh Tugas Akhir pada Program Sarjana Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Proposal ini berisi mengenai informasi dan studi kasus yang berkaitan dengan objek studi dan isu yang diambil serta memuat konsep-konsep dan aspek perancangan yang sangat berguna dalam penyusunan Proyek Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak dapat terwujud tanpa bantuan serta dukungan dari berbagai pihak baik secara moril maupun materiil. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih, khususnya kepada :

- Ibu Dr. Ima Defiana ST. MT, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, serta kritik dan saran yang sangat bermanfaat dalam penyusunan laporan ini.
- Bapak Ir. IGN. Antaryama, Ph.D dan Bapak Defry Agatha Ardianta, ST. MT. selaku koordinator mata kuliah Tugas Akhir Arsitektur
- Ketua Jurusan Arsitektur ITS beserta dosen-dosen pengajar dan semua elemen pendidikan di Arsitektur ITS

Penulis juga mohon maaf apabila dalam penyusunan laporan masih jauh dari kesempurnaan akibat keterbatasan pengetahuan, kemampuan serta waktu. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan selanjutnya.

Akhir kata penulis berharap agar laporan ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis secara pribadi maupun sebagai alternatif bacaan untuk menambah pengetahuan serta daftar pustaka bagi pembacanya.

Surabaya, 21 Januari 2016,

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I Pendahuluan	
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Isu dan Konteks Desain	1
1.2.1 Isu Design	2
1.2.2 Konteks Design	2
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	4
1.3.1 Permasalahan	4
1.3.2 Kriteria Design	4
II Program Desain	
II.1 Organisasi Ruang	5
II.2 Deskripsi Tapak	9
2.2.1 Kriteria Pemilihan Lahan	9
2.2.2 Alasan Memilih Lahan	9
2.2.3 Kriteria Pakuwon Laguna	9
2.2.4 Data Lahan	9
2.2.5 Potensi Tapak	10
2.2.6 Permasalahan Tapak	10
2.2.7 Analisa Tapak	11
III Pendekatan dan Metoda Desain	
III.1 Pendekatan Desain	13
III.2 Metoda Desain	13
IV Konsep Desain	
IV.1 Eksplorasi Sirkulasi dan Main Entrance	15
IV.2 Konsep Bentuk Massa	15

IV.3 Konsep Bangunan Penerima & Evaluasi	16
IV.4 Konsep Area Edukasi Ruang Baca	17
IV.5 Konsep Area Studio Edukasi	18
IV.6 Konsep Area Edukasi	19
IV.7 Konsep Area Edukasi Alam	20
IV.8 Konsep Area Makan dan Panggung Outdoor	21
V Desain	
V.1 Main Entrance	22
V.2 Area Eksplorasi Alam	22
V.3 Area Plasa	23
V.4 Area Berkemah	23
V.5 Area Eksplorasi Alam	24
V.6 Area Panggung Terbuka	24
V.7 Area Makan	25
V.8 Aspek Struktur	25
V.9 Listrik	26
V.10 Air Bersih	26
V.11 Penghawaan	27
V.12 Pencahayaan Malam Hari	27
VI Kesimpulan	28
DAFTAR PUSTAKA	29

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	Komponen Pendidikan Karakter (sumber : Desain Induk Pendidikan Karakter Kemendiknas)	2
Gambar I.2	Organisasi Ruang (sumber : dokumen pribadi)	5
Gambar I.3	Lokasi Lahan (sumber : google earth)	10
Gambar I.4	Ukuran Lahan (sumber : google earth)	10
Gambar I.5	Analisa Tapak pada 21 Maret & 23 September (sumber : dokumen pribadi)	11
Gambar I.6	Analisa Tapak pada 23 Desember (sumber : dokumen pribadi)	11
Gambar I.7	Analisa Tapak pada 21 Juni (sumber : dokumen pribadi)	12
Gambar I.8	Macdonal, Copthorne <i>Flaws in Human Mentality</i> (sumber : google.com)	13
Gambar I.9	Teori Robert G. Hershberger (sumber : google.com)	13
Gambar I.10	Konsep Sirkulasi (sumber : dokumen pribadi)	15
Gambar I.11	Konsep Bentuk (sumber : dokumen pribadi)	15
Gambar I.12	Konsep Bangunan Penerima dan Evaluasi (sumber : dokumen pribadi)	16
Gambar I.13	Konsep Auditorium (sumber : dokumen pribadi)	17
Gambar I.14	Konsep Ruang Dalam Ruang Baca (sumber : <i>archdaily.com</i>)	17
Gambar I.15	Konsep Sirkulasi Area Studio (sumber : dokumen pribadi)	18
Gambar I.16	Konsep Transformasi Area Studio (sumber : dokumen pribadi)	18
Gambar I.17	Konsep Transformasi Area Studio (sumber : dokumen pribadi)	19
Gambar I.18	Konsep Ruang Dalam Area Edukasi (sumber : dokumen pribadi)	19
Gambar I.19	Konsep Ruang Dalam Area Edukasi Alam (sumber : dokumen pribadi)	20

Gambar I.20	Konsep Denah Ruang Makan dan Panggung Outdoor (sumber : dokumen pribadi)	21
Gambar I.21	Konsep Dapur Terbuka dan Ruang Makan (sumber : dokumen pribadi)	21
Gambar I.22	Area Plasa (sumber : dokumen pribadi)	23
Gambar I.23	Area Berkemah (sumber : dokumen pribadi)	23
Gambar I.24	Area Eksplorasi Alam (sumber : dokumen pribadi)	24
Gambar I.25	Panggung Terbuka (sumber : dokumen pribadi)	24
Gambar I.26	Konsep distribusi listrik (sumber : dokumen pribadi)	26
Gambar I.27	Konsep distribusi air bersih (sumber : dokumen pribadi)	26
Gambar I.28	AC Multi Split (sumber : google.com)	27
Gambar I.29	LED Solar Lamp (sumber : google.com)	27
Gambar I.30	Kindergarten/CEBRA (sumber : <i>archdaily.com</i>)	30
Gambar I.31	Konsep Dasar Bentuk dan Bangunan (sumber : <i>archdaily.com</i>)	30
Gambar I.32	Konsep Rancangan Ruang Luar (sumber : <i>archdaily.com</i>)	31
Gambar I.33	Konsep Rancangan Ruang Luar (sumber : <i>archdaily.com</i>)	31
Gambar I.34	Konsep Rancangan Denah (sumber : <i>archdaily.com</i>)	32
Gambar I.35	Konsep Rancangan Atap (sumber : <i>archdaily.com</i>)	32
Gambar I.36	Konsep Rancangan Dinding (sumber : <i>archdaily.com</i>)	32
Gambar I.37	Konsep Area Belajar Skala (sumber : <i>archdaily.com</i>)	33
Gambar I.38	Konsep Area Belajar Berhitung (sumber : <i>archdaily.com</i>)	33
Gambar I.39	Konsep Area Belajar <i>Shadow</i> (sumber : <i>archdaily.com</i>)	33
Gambar I.40	Konsep Area Belajar Ruang (sumber : <i>archdaily.com</i>)	33
Gambar I.41	Konsep Area Belajar Warna (sumber : <i>archdaily.com</i>)	34
Gambar I.42	Konsep Area Belajar Geometri (sumber : <i>archdaily.com</i>)	34
Gambar I.43	Potongan Bangunan dan Konsep Skala Ruang (sumber : <i>archdaily.com</i>)	34
Gambar I.44	Konsep Plafon (sumber : <i>archdaily.com</i>)	35
Gambar I.45	Interior (sumber : <i>archdaily.com</i>)	35
Gambar I.46	Pintu (sumber : <i>archdaily.com</i>)	35
Gambar I.47	Perspektif Denah Bangunan (sumber : <i>archdaily.com</i>)	35
Gambar I.48	Perspektif Bangunan Family Box (sumber : <i>archdaily.com</i>)	36
Gambar I.49	Faktor yang mempengaruhi anak, bangunan dan masyarakat (sumber : <i>archdaily.com</i>)	37

Gambar I.50 Fasilitas yang disediakan Family Box

(sumber : *archdaily.com*) _____ 37

Gambar I.51 Siteplan Bangunan (sumber : *archdaily.com*) _____ 37

Gambar I.52 Denah Bangunan Family Box

(sumber : *archdaily.com*) _____ 38

Gambar I.53 Denah Lantai Bangunan Family Box

(sumber : *archdaily.com*) _____ 38

Gambar I.54 Diagram Konsep Bangunan (sumber : *archdaily.com*) _____ 39

Gambar I.55 Permainan Buka dan Lengkungan pada Sudut Luar Box

(sumber : *archdaily.com*) _____ 40

Gambar I.56 Suasana Kelas (sumber : *archdaily.com*) _____ 40

Gambar I.57 Suasana Sekitar Tangga (sumber : *archdaily.com*) _____ 41

Gambar I.58 Penggunaan Material Kaca pada Lantai

(sumber : *archdaily.com*) _____ 41

Gambar I.59 Diagram *Bookstore* (sumber : *archdaily.com*) _____ 41

Gambar I.60 Suasana *Bookstore* (sumber : *archdaily.com*) _____ 41

Gambar I.61 Fasad Bangunan Family Box (sumber : *archdaily.com*) _____ 42

Gambar I.62 Layout Perancangan Pendidikan Karakter Anak

(sumber : dokumen pribadi) _____ 43

Gambar I.63 Denah Bangunan Edukasi (sumber : dokumen pribadi) _____ 44

Gambar I.64 Denah Bangunan Ruang Makan dan Staff

(sumber : dokumen pribadi) _____ 44

Gambar I.65 Denah Bangunan Edukasi (sumber : dokumen pribadi) _____ 45

Gambar I.66 Potongan Site (sumber : dokumen pribadi) _____ 45

DAFTAR TABEL

Tabel II.1	Tabel Lingkup Edukasi	5
Tabel II.2	Tabel Lingkup Rekreasi	6
Tabel II.3	Tabel Lingkup Evaluasi	6
Tabel II.4	Tabel Lingkup Pengawas	6
Tabel II.5	Tabel Lingkup Servis & ME	7
Tabel II.5	Tabel Rekapitulasi Program Ruang	8

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Studi Kasus

Lampiran B Berkas Gambar

Lampiran C Biografi Penulis

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti saat ini banyak dampak dan perubahan yang dirasakan oleh masyarakat Indonesia, adanya dampak dan perubahan yang ada tidak terbatas pada usia individu. Menurut Edison Ajamli (2005) globalisasi sendiri adalah proses dari gagasan yang dikeluarkan, kemudian ditawarkan kepada bangsa lain untuk diikuti hingga mencapai suatu kesepakatan dan menjadi suatu pedoman bersama bagi bangsa-bangsa di dunia. Teknologi informasi dan komunikasi adalah faktor utama terciptanya era globalisasi yang membawa dampak positif dan negatif bagi individu. Dampak positif yang diperoleh adalah makin maju dan berkembang perekonomian dan pembangunan karena banyak peluang tanpa batas, informasi dapat diperoleh secara cepat dan luas tak terbatas. Sedangkan dampak negatif yang dirasakan adalah adanya teknologi canggih yang tersedia ditengah keterbatasan berpikir dan kultur budaya, agama yang memudar sehingga lambat laun akan terjadi degradasi moral bangsa. Sayangnya, yang paling merasakan dampak negatif globalisasi adalah anak-anak, padahal mereka adalah generasi penerus bangsa kelak. Untuk itu perlu dicari jalan terbaik untuk membangun dan mengembangkan karakter anak bangsa agar memiliki karakter yang baik, unggul dan mulia ditengah dampak negative arus globalisasi. Upaya yang tepat untuk itu adalah melalui

pendidikan, karena pendidikan memiliki peran penting dan sentral dalam pengembangan potensi manusia, termasuk potensi mental. Melalui pendidikan diharapkan terjadi transformasi yang dapat menumbuhkan karakter positif, serta mengubah watak dari yang tidak baik menjadi baik. Ki Hajar Dewantara dengan tegas menyatakan bahwa —pendidikan merupakan daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intellect), dan tubuh anak. Jadi jelaslah, pendidikan merupakan wahana utama untuk menumbuhkan karakter yang baik untuk menekan degradasi moral pada generasi anak bangsa Indonesia.

1.2 Isu dan Konteks Desain

Kata karakter berasal dari bahasa Yunani *charassein*, yang berarti *to engrave* (melukis, menggambar), seperti orang yang melukis kertas, memahat batu atau metal. Berakar dari pengertian yang seperti itu, karakter kemudian diartikan sebagai tanda atau ciri yang khusus, dan karenanya melahirkan satu pandangan bahwa karakter adalah, pola perilaku yang bersifat individual, keadaan moral seseorang". Setelah melewati tahap anak-anak, seseorang memiliki karakter, cara yang dapat diramalkan bahwa karakter seseorang berkaitan dengan perilaku yang ada di sekitar dirinya (Kevin Ryan, 1999: 5). Sedangkan pendidikan karakter

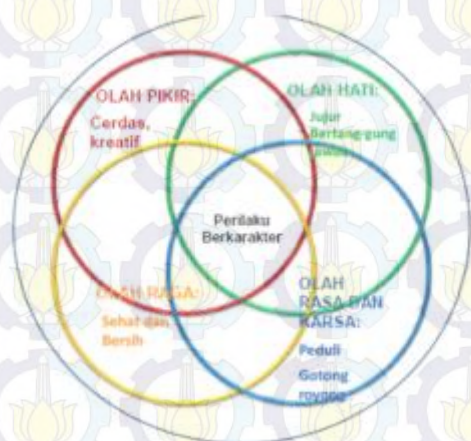
menurut Thomas Lickona adalah suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti.

I.2.1 Isu Desain

Pendidikan karakter, penulis angkat sebagai salah satu solusi untuk menekan degradasi moral generasi anak bangsa Indonesia yang diselesaikan melalui arsitektur. Anak-anak dengan bawaan watak yang berbeda akan dididik melalui ruang dalam dan ruang luar dari bangunan yang akan dirancang khusus untuk membentuk karakter anak.

I.2.2 Konteks Design

Komponen pendidikan karakter yang menjadi acuan karakter inti rancangan menurut desain induk kemdiknas (2010: 9-10), dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Komponen Pendidikan Karakter

Masing-masing proses psikososial (olah hati, olah pikir, olah raga, dan olah rasa dan karsa) secara konseptual dapat diperlakukan sebagai suatu klaster atau gugus nilai luhur yang di dalamnya terkandung sejumlah nilai.

Keempat proses psikologis tersebut, satu dengan yang lainnya saling terkait dan saling memperkuat. Karena itu setiap karakter, seperti juga sikap, selalu bersifat multipleks atau berdimensi jamak. Pengelompokan nilai tersebut sangat berguna untuk kepentingan perencanaan.

Fase Usia Anak

Fase usia anak yang menjadi sorotan penulis adalah anak dengan usia 3-8 tahun, dimana pada usia tersebut masih memiliki peluang untuk meletakkan dasar-dasar pendidikan karakter.

Menurut pendapat Eric Ericson 2 tahapan perkembangan anak yang menjadi sorotan penulis diantaranya :

Inisiatif (*Initiative*) vs rasa bersalah (*Guilt*)

- Terjadi pada usia 3 s/d 5 tahun.
- Selama masa usia prasekolah mulai menunjukkan kekuatan dan kontrolnya akan dunia melalui permainan langsung dan interaksi sosial lainnya. Mereka lebih tertantang karena menghadapi dunia sosial yang lebih luas, maka dituntut perilaku aktif dan bertujuan.
- Anak yang berhasil dalam tahap ini merasa mampu dan kompeten dalam memimpin orang lain. Adanya peningkatan rasatanggungjawab dan prakarsa.
- Mereka yang gagal mencapai tahap ini akan merasakan perasaan bersalah, perasaan ragu-ragu, dan kurang inisiatif. Perasaan bersalah yang tidak menyenangkan dapat

muncul apabila anak tidak diberi kepercayaan dan dibuat merasa sangat cemas.

- Erikson yakin bahwa kebanyakan rasa bersalah dapat digantikan dengan cepat oleh rasa berhasil.

Industry vs inferiority (tekun vs rasa rendah diri)

- Terjadi pada usia 6 s/d pubertas. Melalui interaksi sosial, anak mulai mengembangkan perasaan bangga terhadap keberhasilan dan kemampuan mereka.
- Anak yang didukung dan diarahkan oleh orang tua dan guru membangun perasaan kompeten dan percaya dengan ketrampilan yang dimilikinya. Anak yang menerima sedikit atau tidak sama sekali dukungan dari orang tua, guru, atau teman sebaya akan merasa ragu akan kemampuannya untuk berhasil.
- Prakarsa yang dicapai sebelumnya memotivasi mereka untuk terlibat dengan pengalaman-pengalaman baru.
- Ketika beralih ke masa pertengahan dan akhir kanak-kanak, mereka mengarahkan energi mereka menuju penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual.
- Permasalahan yang dapat timbul pada tahun sekolah dasar adalah berkembangnya rasa rendah diri, perasaan tidak

berkompeten dan tidak produktif.

- Erikson yakin bahwa guru memiliki tanggung jawab khusus bagi perkembangan ketekunan anak-anak.

Orientasi sekolah dan Peran Orang Tua

Dari segi kepemilikan, hasil rancangan tergolong sekolah swasta karena milik perseorangan/sekelompok orang yang tidak dibiayai oleh negara. Hal ini berimplikasi pada orientasi pengguna sekolah yang diarahkan pada keluarga dengan golongan menengah ke atas, sehingga pemberian fasilitas sekolah menjadi faktor penting yang patut disediakan dalam lingkungan sekolah, baik dari segi kenyamanan ataupun untuk mendukung proses pendidikan karakter di sekolah. Sedangkan dari sudut pandang jumlah murid difokuskan hanya 60 anak yang dibedakan menjadi 20 anak (3-6 tahun) dan 40 anak (6-8 tahun) sehingga pembelajaran dapat bersifat personal yaitu 1 guru hanya memegang 4 murid, jadi diharapkan guru paham betul karakteristik setiap anak didiknya karena rasio guru dan murid hanya 1:4. Hal ini juga didukung dengan keterlibatan orang tua yang diwajibkan untuk turut serta hadir di sekolah dalam proses pemantauan perkembangan karakter anak setiap minggunya.

1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

1.3.1 Permasalahan

Desain objek rancang harus mampu mengatasi permasalahan bagaimana mengarahkan dan membentuk perilaku anak usia 3-8 tahun melalui fasilitas ruang luar dan dalam yang bertujuan membentuk karakter berdasarkan arahan kemendiknas.

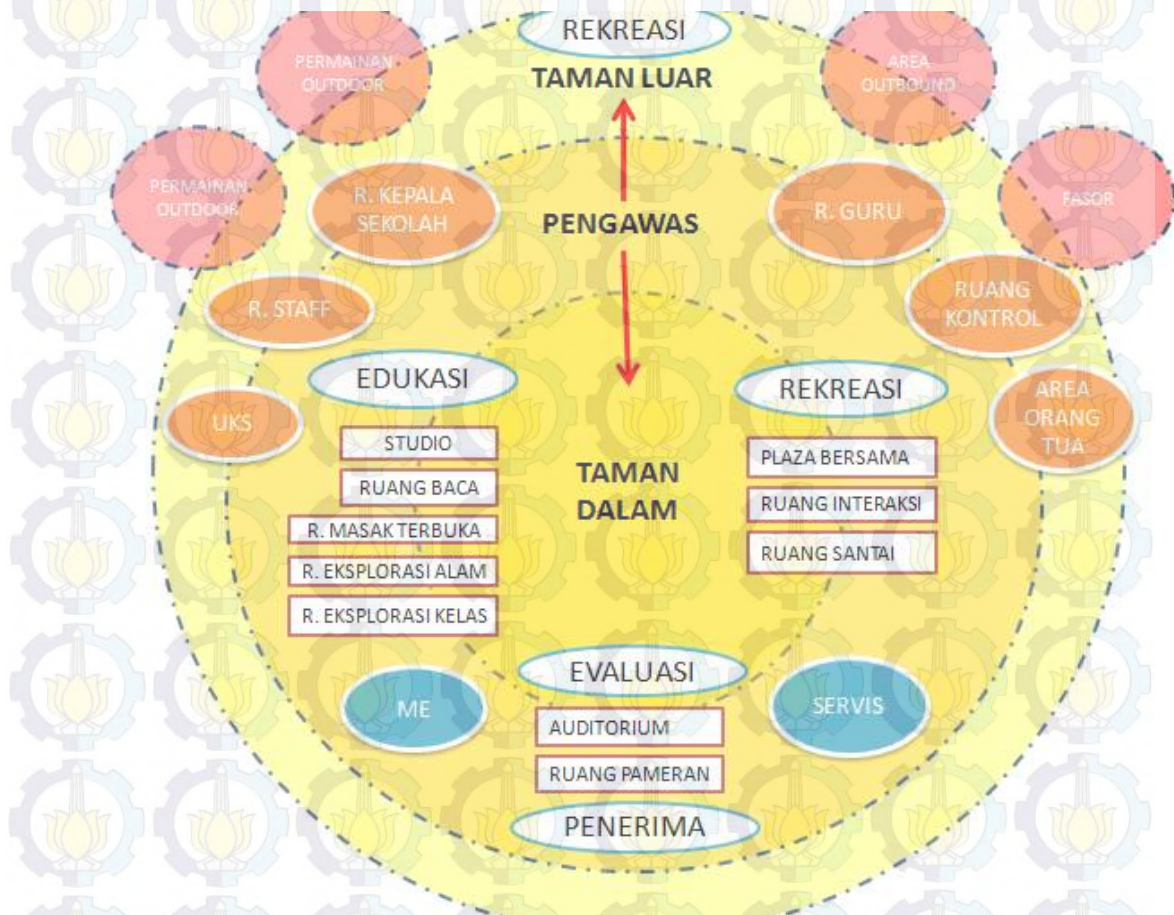
1.3.2. Kriteria Desain

1. Hasil rancangan mampu mendorong karakter anak berdasarkan olah pikir, olah rasa, olah raga dan olah hati sesuai dengan desain induk pendidikan karakter kementerian pendidikan nasional.
2. Hasil rancangan memiliki sistem pengawasan yang terpadu sehingga setiap kegiatan anak mudah dikontrol oleh guru, staff dan orang tua.
3. Perabot yang digunakan pada hasil rancangan mengacu pada standarisasi dimensi anak.

II PROGRAM DESAIN

2.1 Organisasi Ruang

Organisasi ruang difokuskan pada taman dalam yang dikelilingi oleh fasilitas untuk kegiatan anak. Sebagai sistem pengamanan yang terpadu, area pengawas disebar mengelilingi fasilitas anak agar dapat dengan mudah memantau dari sudut pandang manapun.



Gambar 2. Organisasi Ruang

Tabel 1 Lingkup Edukasi

FASILITAS	LUAS PER UNIT	DIMENSI
Studio Bersama	3 m ² /anak x 2 jadwal	3 m ² x 15 anak x 2 unit = 90 m ²
Ruang Baca	5 m ² /anak x 2 jadwal	5 m ² x 30 anak = 150 m ²
Studio Bahasa	3 m ² /anak	3 m ² x 10 anak

		= 30 m ²
Studio Teknologi	3 m ² /anak	3 m ² x 10 anak = 30 m ²
Studio Sains	3 m ² /anak	3 m ² x 10 anak = 30 m ²
Studio Art	3 m ² /anak	3 m ² x 10 anak = 30 m ²
Studio Musik	5 m ² /anak	5 m ² x 20 anak = 100 m ²

Studio Tari	5 m ² /anak	5 m ² x 20 anak = 100 m ²
Area Eksplorasi Kelas	5 m ² /anak x 2 jadwal	5 m ² x 30 anak = 150 m ²
Area Santai Anak	2 m ²	2 m ² x 10 unit = 20 m ²
Area Eksplorasi Alam		
1. Taman Indoor	60 m ²	60 m ²
2. Area Hewan	9 m ²	9 m ² x 3 unit = 27 m ²
3. Bak Pasir	16 m ²	16 m ²
4. Ruang Bersama	56 m ²	56 m ²
5. Ruang Cahaya	30 m ²	30 m ²
6. Ruang Suara	30 m ²	30 m ²
Ruang Masak Bersama	4 m ²	4 m ² x 60 anak = 240 m ²
Ruang Makan	4 m ² /4 anak	4 m ² x 25 unit = 100 m ²
Panggung Pentas Indoor	40 m ²	40 m ²
Sirkulasi 30%		400 m ²
	TOTAL	1730 m ²

Tabel 2 Lingkup Rekreasi

FASILITAS	LUAS PER UNIT	DIMENSI
Lapangan OR	375 m ²	375 m ²
Area Permainan Outdoor	400 m ²	400 m ² x 3 unit = 1200 m ²
Plasa rumput	5 m ² /anak x 2 jadwal	5 m ² x 30 anak = 150 m ²
Area Berkemah	4 m ²	4 m ² x 6 unit = 24 m ²
Area Permainan Air	3 m ² /anak	3 m ² x 20 anak = 60 m ²
Area Taman	200 m ²	200 m ²

Buah		
Plaza	5 m ² /anak x 2 jadwal	5 m ² x 30 anak = 150 m ²
	TOTAL	2160 m ²

Tabel 3 Lingkup Evaluasi

FASILITAS	LUAS PER UNIT	DIMENSI
Auditorium	2 m ² /orang	2 m ² x 150 orang = 300 m ²
Panggung	3 m ² /anak	3 m ² x 60 anak = 180 m ²
Ruang Pameran	2 m ² /orang	2 m ² x 120 orang = 240 m ²
Lobby	1,4 m ² /orang	1,4 m ² x 120 orang = 168 m ²
Backstage	40 m ²	40 m ²
Sirkulasi 30%		280 m ²
	TOTAL	1210 m ²

Tabel 4 Lingkup Pengawas

FASILITAS	LUAS PER UNIT	DIMENSI
Lingkup Edukasi		
1. Ruang Guru	20 m ²	20 m ² x 2 unit = 40 m ²
2. Area Orang Tua	20 m ²	20 m ² x 2 unit = 40 m ²
3. Ruang Konrol	12 m ²	12 m ² x 2 unit = 24 m ²
Lingkup Eksplorasi Alam		
1. UKS	40 m ²	40 m ²
2. Ruang Guru	40 m ²	40 m ²
Lingkup Evaluasi		
1. Ruang Guru	16 m ²	16 m ²
2. Ruang Konseling +	40 m ²	40 m ²

UKS		
3. Ruang Kontrol	4 m ²	4 m ² x 3 unit = 12m ²
Lingkup Pengelola		
1. Kepala Sekolah	16 m ²	16 m ²
2. Staff	4 m ² / unit	4 m ² x 3 unit = 12 m ²
3. Ruang Konseling	16 m ²	16 m ²
4. Ruang Guru	4 m ² / unit	4 m ² x 12 unit = 48 m ²
Sirkulasi 30%		104 m ²
	TOTAL	500 m ²

Tabel 5 Lingkup Servis & ME

FASILITAS	LUAS PER UNIT	DIMENSI
Lingkup Edukasi		
1. Toilet Laki-laki dan Perempuan Dewasa	Toilet : 1,5 m ² x 4 unit = 6 m ² , Wastafel : 0,8 m ² x 3 unit = 2,4 m ² , Urinoir 0,8 m ² x 2 unit = 1,6 m ² Total 1 set = 6 m ² + 2,4 m ² + 1,6 m ² = 10 m ²	10 m ² x 3 set = 30 m ²
2. Toilet Laki-laki dan Perempuan Anak	Toilet : 1,28 m ² x 4 unit = 5,2 m ² , Wastafel : 0,8	17.2 m ² x 3 set = 51,6 m ²

	m ² x 3 unit = 2,4 m ² , Urinoir 0,8 m ² x 2 unit = 1,6 m ² KM = 4 m ² x 2 unit = 8 m ² Total 1 set = 5.2 m ² + 2,4 m ² + 1,6 m ² + 8 m ² = 17.2 m ²	
3. Ruang Bilas	2 m ² / anak	2 m ² x 15 anak = 30 m ²
4. Gudang	16 m ²	16 m ² x 3 unit = 48 m ²
5. Ruang Panel	2 m ²	2 m ² x 3 unit = 6 m ²
6. Tandon Air Atas	16 m ²	16 m ² x 2 unit = 32 m ²
7. Dapur	56 m ²	56 m ²
Lingkup Evaluasi		
1. Gudang	16 m ²	16 m ² x 2 unit = 32m ²
2. Toilet Laki-laki dan Perempuan Dewasa	Toilet : 1,5 m ² x 4 unit = 6 m ² , Wastafel : 0,8 m ² x 3 unit = 2,4 m ² , Urinoir 0,8 m ² x 2 unit = 1,6 m ² Total 1 set = 6 m ² + 2,4 m ² + 1,6 m ² = 10 m ²	10 m ²

Lingkup Pengelola					
3. Gudang Arsip	12 m ²	12 m ²	1. Ruang Genset + Gardu Listrik	24 m ²	24 m ²
4. Toilet Laki-laki dan Perempuan Dewasa	Toilet : 1,5 m ² x 3 unit = 4,5 m ² , Wastafel : 0,8 m ² x 2 unit = 1,6 m ² , Urinoir 0,8 m ² x 2 unit = 1,6 m ² Total 1 set = 4,5 m ² + 1,6 m ² + 1,6 m ² = 7,7 m ²	7,7 m ²	2. Tandon Air Bawah + Ruang Pompa	16 m ²	16 m ²
ME			3. Water Treatment	12 m ²	12 m ² x 4 unit = 48 m ²
			Parkir Mobil	3 m x 5 m = 15 m ² /mobil	15 m ² x 45 mobil = 675 m ²
			Parkir Motor	2,5 m x 0,6 m = 1,5 m ² /motor	1,5 x 20 motor = 30 m ²
			Sirkulasi 30%		333 m ²
			TOTAL		1440 m²

Tabel 6Rekapitulasi Program Ruang

Lingkup	Luas
Edukasi	1730 m ²
Rekreasi	2160 m ²
Evaluasi	1210 m ²
Pengawas	500 m ²
Servis & ME	1440 m ²
TOTAL	7040 m²

2.2 Deskripsi Tapak

2.2.1 KRITERIA PEMILIHAN LAHAN

1. Lahan berada di jalur lalu lintas yang **lancar, mudah dijangkau**, baik melalui kendaraan umum maupun kendaraan pribadi.
2. Lahan memiliki **sarana dan prasarana umum yang lengkap**
3. Lahan berada pada jalur akses yang **cukup lebar** namun **tidak terlalu padat** sehingga mampu meminimalisir peningkatan jumlah manusia dan kendaraan pada jam-jam tertentu yang berpotensi menimbulkan kemacetan.
4. Karena bangunan ini ditujukan untuk anak-anak maka aspek **keamanan dan kenyamanan** bangunan harus diperhatikan. Aman secara arus lalu lintas dan tidak rawan kejahatan serta jauh dari gangguan kebisingan.
5. **Sesuai dengan RDTRK setempat** memang difokuskan untuk fasilitas umum dan boleh mendirikan bangunan bertingkat menengah (± 4 lantai)
6. Luas Lahan **mampu menampung** semua aktifitas yang diinginkan serta **ada kemungkinan** untuk dikembangkan.

2.2.2 ALASAN MEMILIH LAHAN

- Sesuai dengan kriteria pemilihan tapak
- Dapat di akses dalam waktu 15 menit dari pusat kota
- Mudah diakses dari jalan tol Suramadu

- Mudah diakses dari Surabaya Timur *melalui Lingkar luar*.
- Berada di kawasan yang dekat dengan fasilitas sekolah dan perniagaan, serta berada di kawasan perumahan sehingga peluang target pasar terbuka lebar.

2.2.3 KRITERIA PAKUWON LAGUNA

Salah satu karakteristik yang tak tertandingi lain dari kawasan perumahan ini adalah menyebar (*cluster*) dan pengaturan sirkulasi yang dirancang untuk menjadi tegak lurus dengan garis pantai. Ini berarti responsif meminimalkan hambatan aliran air dari kota menuju ke laut.

2.2.4 DATA LAHAN

Unit Pengembangan = Kertajaya

Kecamatan = Mulyorejo Kodya Surabaya.

Kelurahan = Kalisari

Luas Lahan = $13,889 \text{ m}^2$ berupa lahan bekas tambak/rawa.

Letak = Di wilayah pantai Timur Surabaya

Ketinggian = 2,2 – 3,4 meter di atas permukaan air laut

Kemiringan = 0 – 3%

Direncanakan untuk = CBD of Pakuwon City dan Site Kinderland

KLB : 150% (3lantai)

KDB : 60%

Tata guna lahan : Kawasan pengembangan permukiman, pemerintahan, perdagangan, dan jasa



Gambar 3 Lokasi Lahan

2.2.5 POTENSI TAPAK

1. Tapak yang digunakan memang direncanakan oleh pihak instansi terkait untuk pembangunan fasilitas taman kanak-kanak.
2. Objek yang dirancang terletak pada lahan yang memiliki akses yang mudah yaitu didukung oleh jalan yang cukup lebar serta kawasan perumahan elit yang aman dan berkepadatan rendah sehingga mampu meminimalisir antrian kendaraan pribadi pada jam-jam tertentu.

2.2.6 PERMASALAHAN TAPAK

1. Bangunan apartemen 30 lantai yang berada pada sisi barat daya lahan, selain memberikan keuntungan namun juga menjadi hal yang perlu dipertimbangkan mengenai dampak yang dihasilkan saat matahari mengenai bangunan tersebut terhadap site.
2. Area tapak merupakan bekas tambak yang telah dilakukan gridding, namun perlu dilakukan penyelesaian pondasi agar bangunan tidak ambles ke bawah.



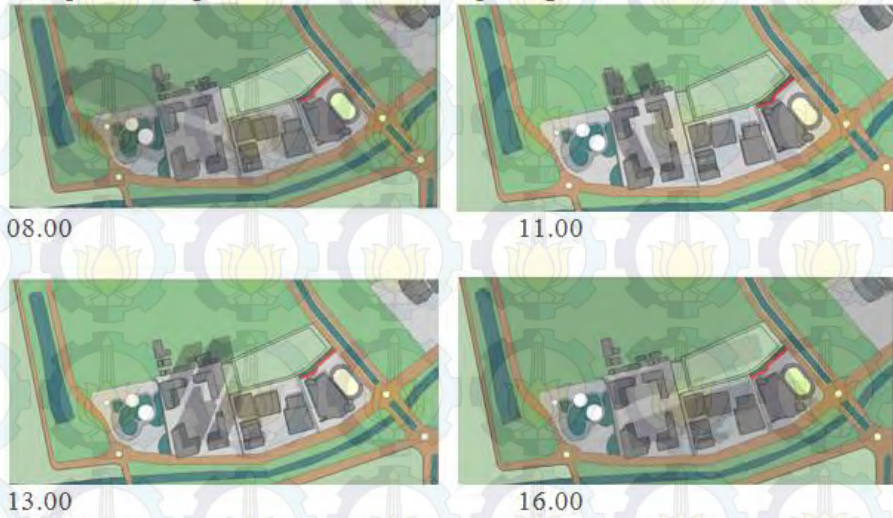
Area (Sq Meters)	Perimeter/Length (Kilometers)
13,889.0219	0.5227

Gambar 4 Ukuran Lahan
Sumber : Google Earth

2.2.7 ANALISA TAPAK

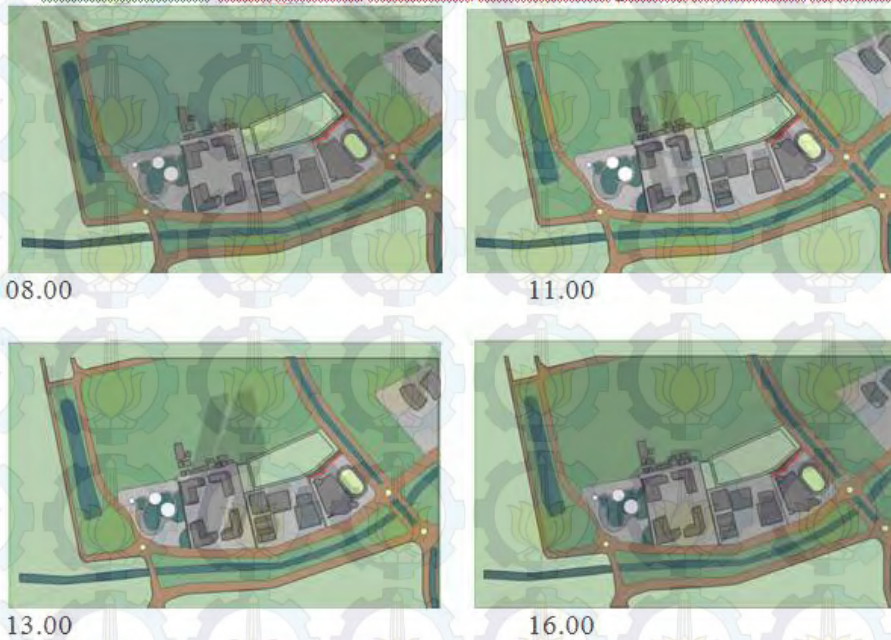
21 MARET & 23 SEPTEMBER

merupakan saat posisi matahari berada tepat di garis khatulistiwa



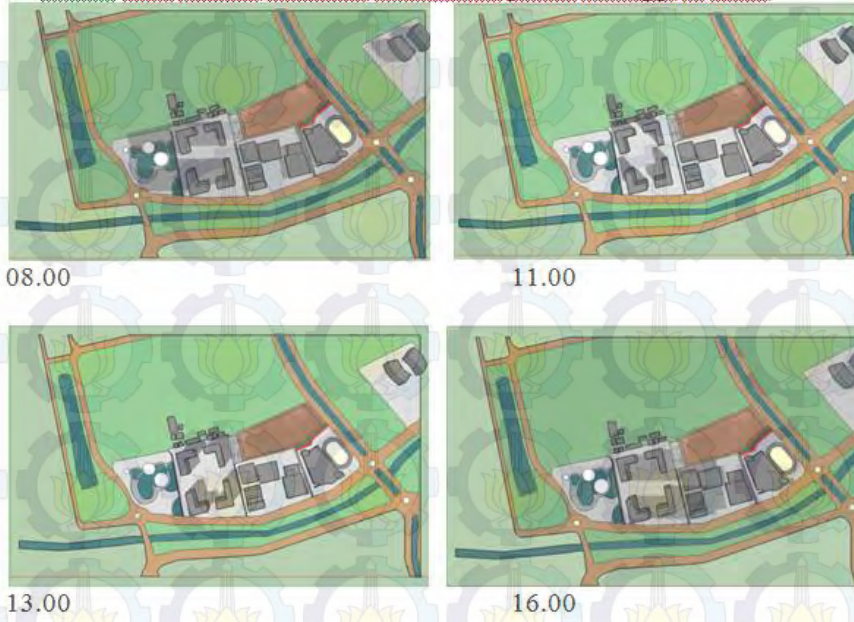
Gambar 5 Analisa Tapak pada 21 Maret & 23 September

23 DESEMBER : Saat dimana matahari menduduki posisi terrendah di selatan



Gambar 6 Analisa Tapak pada 23 Desember

21 JUNI : Saat dimana matahari menduduki posisi tertinggi di utara



Gambar 7 Analisa Tapak pada 21 Juni

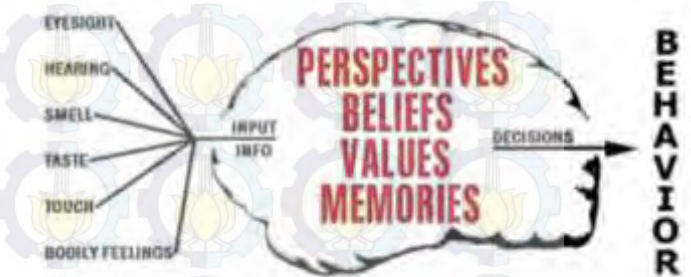
III PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1 Pendekatan Desain

ARSITEKTUR PERILAKU ialah suatu konsep yang selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangannya, yakni kaitan perilaku dengan desain arsitektur (sebagai lingkungan fisik).

Sejauh mana penerapan Arsitektur perilaku pada perancangan lingkungan sekolah non formal dapat dilihat dari penerapan faktor-faktor yang mempengaruhi prinsip-prinsip dalam perilaku anak usia emas serta orang tua yang menjadi target dalam rancangan ini. Perilaku anak dan orang tua ini akan mempengaruhi bagaimana desain suatu bangunan atau lingkungan bina yang akan dirancang, dan berlaku juga sebaliknya yaitu bagaimana lingkungan yang telah dirancang akan mempengaruhi perilaku sang anak dan orang tua.

Untuk memperoleh rancangan lingkungan yang terpadu, selain menerapkan pendekatan perancangan arsitektural berdasarkan perilaku, tentu saja juga perlu memperhatikan beberapa aspek fisik maupun non fisik yang akan memberikan kesesuaian bangunan dengan tapak dan lingkungan sekitar serta mampu memfasilitasi kenyamanan interaksi antara guru dengan murid, murid dengan orang tua, maupun orang tua dengan guru.



Gambar 8 Macdonald, Copthorne. *Flaws in Human Mentality*

3.2 Metoda Desain



Gambar 9 Teori Robert G. Hershberger

Arsitek harus mengerti secara baik terhadap representasi dimana pengguna dalam bangunannya akan terbentuk, mampu mempelajari bagaimana pengguna beraktivitas terhadap apa yang mereka representasikan, serta mampu membuat perhitungan yang masuk akal bagaimana pengguna akan berperilaku pada bangunannya.

1. **Representational Meaning**

Lingkungan sekitar yang mempengaruhi arsitektural harus mewakili organisme manusia sebagai persepsi, ide.

2. **Responsive Meaning**

Terdiri dari tanggapan individu yang sudah direpresentasikan secara individu, meliputi respon perasaan, evaluasi, atau menentukan sesuatu.

Menampilkan keadaan lingkungan sekitar atau ide yang muncul sebagai apa yang seharusnya dilakukan.

Efek perilaku pada suatu rancangan arsitektur ada yang bersifat nyata dan

dapat dilihat serta diprediksi secara langsung, tapi ada pula yang tidak dapat diketahui secara langsung karena merupakan aspek personal dari pengguna rancangan. Dengan mengetahui pola-pola perilaku yang memengaruhi manusia, seorang perancang dapat memanfaatkan aspek tersebut untuk memperoleh efek perilaku yang diinginkan pada pengguna atau penghuni dari karya arsitektur yang dirancangnya.

Berangkat dari uraian-uraian di atas, dapat ditarik beberapa garis besar sebagai prinsip dalam arsitektur berbasis perilaku:

- 1) Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungannya
- 2) Mewadahi aktivitas penghuni dan lingkungannya dengan nyaman
- 3) Memenuhi nilai estetika, baik secara komposisi maupun bentuk
- 4) Memerhatikan kondisi dan perilaku pengguna secara komprehensif

IV KONSEP DESAIN

4.1 Eksplorasi Sirkulasi dan Main Entrance



Gambar 10 Konsep Sirkulasi

Konsep sirkulasi pada bangunan dibedakan menjadi sirkulasi pengguna utama dan sirkulasi servis. Tanda panah berwarna merah merupakan sirkulasi pengguna yang diawali dengan masuk dalam site, lalu drop off dibangun penerima dan melanjutkan menuju tempat parkir, bila ada keperluan drop off lagi dapat mengambil jalan memutar untuk kembali menuju area drop off. Sedangkan sirkulasi servis ditunjukkan pada panah biru dimana menggunakan jalur sisi selatan, sedangkan untuk

jalur keluar menggunakan jalur yang sama dengan jalur pengguna.

Pada sisi depan bangunan, GSB sengaja dimundurkan untuk memberikan area depan yang cukup luas untuk difungsikan sebagai area bermain anak serta area tunggu bagi sopir dan pembantu yang bertugas juga untuk menjaga anak yang sedang bermain.

Hal ini juga untuk memberikan kesan berbeda bagi anak dan orang tua mengenai sekolah yang memiliki konsep berbeda dari sekolah biasanya.

4.2 Konsep Bentuk Massa

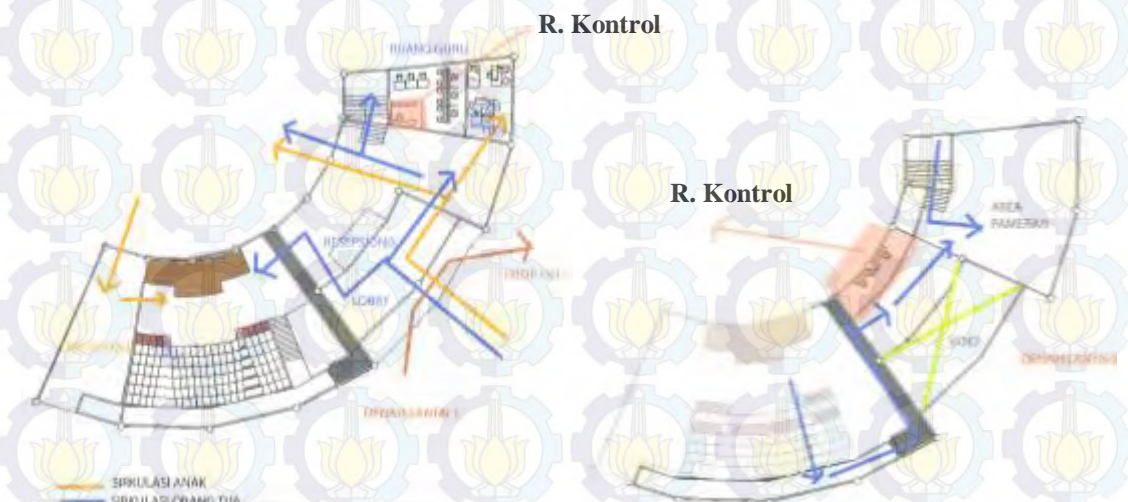


Gambar 11 Konsep Bentuk

Bentukan bangunan mengelilingi 2 plaza yang diberi batas berupa sebuah garis imajiner linear. Kemudian, bentukan bangunan pada sisi depan dibelah menjadi 2 untuk memberikan kesan "mengundang" dan ramah kepada pengguna. Keuntungan lain dari bentukan ini adalah mampu meningkatkan faktor keamanan karena

kemudahan visualisasi dari bangunan penerima. Selain itu, orientasi bangunan dan bentukan bangunan memberikan kesempatan setiap bangunan untuk saling mengawasi satu dengan yang lain sehingga keamanan dapat terjaga di dalam lingkungan dalam lingkungan sekolah.

4.3 Konsep Bangunan Penerima & Evaluasi



Gambar 12 Konsep Bangunan Penerima dan Evaluasi

Konsep Utama

Penanaman nilai sehat peduli, bertanggung jawab, gotong royong, cerdas, kreatif.

Konsep sirkulasi

Pada area lobby, bagi anak yang datang akan disambut oleh guru yang siap sedia menjaga di ruang guru, sebelumnya, akan dilakukan pemeriksaan standart baik fisik maupun konseling apakah anak dalam kondisi prima atau tidak, agar tidak mengganggu kegiatan anak ketika beraktivitas.

Sirkulasi bagi orang tua setelah melalui resepsionis dapat menuju auditorium untuk melihat pertunjukan anak atau dapat menuju lantai 2 yang menjadi lokasi pameran karya anak.

Konsep Kontrol

Terdapat area kontroling pada lantai satu dan 2. Pada lantai satu, area ini untuk melakukan filter bagi pendatang yang memasuki area sekolah. Sedangkan pada lantai 2 sebagai fungsi kontrol seluruh kegiatan yang berlangsung di dalam lingkungan sekolah

Konsep Area Pameran

Area pameran yang masuk pada zona publik dirancang dapat diakses dari tangga lantai satu atau melalui auditorium yang menyediakan jalur penghubung untuk menuju area pameran di lantai 2. Area pameran ini merupakan salah satu konsep evaluasi untuk mengetahui apa yang telah dikerjakan anak selama berada di sekolah.

Konsep Auditorium

Keberadaan area auditorium di zona publik erat kaitannya pada proses evaluasi untuk mengetahui tingkat perkembangan anak melalui pertunjukan yang mereka tampilkan. Hal ini untuk meningkatkan nilai tanggung jawab pada diri anak, gotong royong dan kepedulian satu sama lain agar pertunjukan dapat terlaksana serta cerdas dan kreatif untuk memberikan pertunjukan sesuai bakat dan minat masing-masing anak.



Gambar 13 Konsep Auditorium

4.4 Konsep Area Edukasi Ruang Baca

Gambar 14 Konsep ruang dalam area baca



Konsep Utama

Penanaman nilai cerdas, kreatif, bertanggung jawab, sehat. Keberadaan ruang baca ini akan mengajarkan anak untuk bertanggung jawab mengembalikan buku ke tempat semula, selain itu informasi yang

mereka dapat diharapkan meningkatkan tingkat kecerdasan dan sisi kreatif anak.

Permainan dimensi dan ketinggian, diharapkan mampu meningkatkan keingintahuan serta kenyamanan anak saat membaca.

Penggunaan material spons yang berlapis kulit pada elemen lantai dan dengan penggunaan skala anak ini diharapkan mampu memberikan kontras ruangan serta mampu meningkatkan kenyamanan bagi anak saat membaca maupun beraktivitas

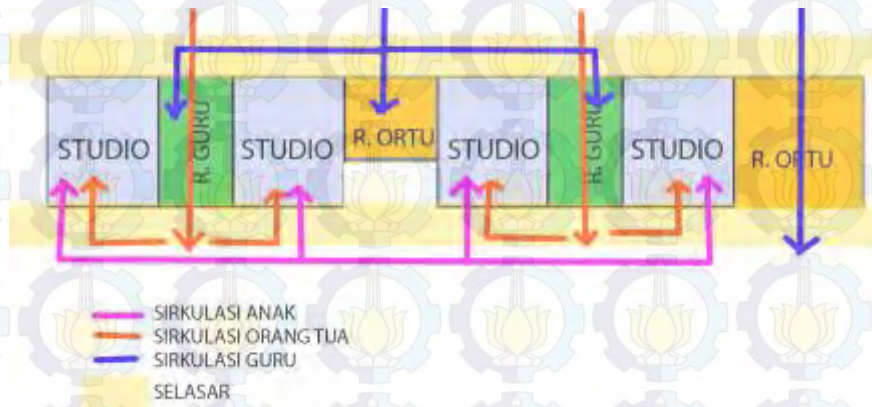
4.5 Konsep Area Studio Edukasi

Konsep Utama

Penanaman nilai jujur dan tanggung jawab

Konsep perletakan

Ruang studio diapit oleh ruang guru dan orang tua untuk mempermudah pengawasan kegiatan anak.



Gambar 15 Konsep Sirkulasi Area Studio

Konsep sirkulasi

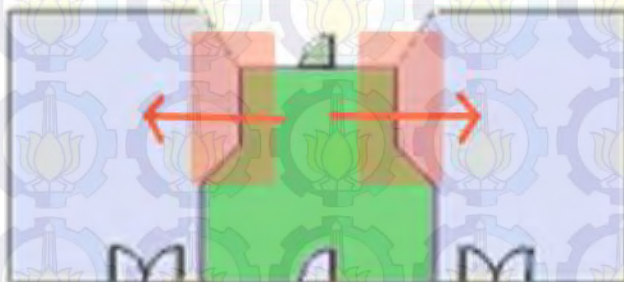
Untuk memberikan kesan bahwa orang tua dapat mengamati kegiatan anak tanpa diketahui sang anak, maka memanfaatkan orientasi bangunan yang dapat menghadap 2 arah. Jadi sirkulasi orang tua pada sisi utara bangunan sedangkan sirkulasi anak pada sisi sebaliknya.

Konsep Transformasi Ruang



Tahapan 1

Sisi masuk ruang guru pada sirkulasi orang tua dirancang menjorok ke dalam untuk memberikan kemudahan bagi orang tua untuk mengetahui dimana letak ruang guru



Gambar 16 Konsep Transformasi Area Studio

Tahapan 2

Pada area studio diberi cekungan pada dinding untuk memberikan kesan ruang dan arah fokus papan tulis yang berbeda. Celah yang dihasilkan dimanfaatkan untuk memperluas area ruang guru sekaligus ketika orang tua

ingin membahas kegiatan anak dengan guru yang bersangkutan dapat langsung melihat kedalam kelas menggunakan kaca riben dengan ketentuan lampu pada ruang guru dipadamkan.



Gambar 17 Konsep Transformasi Area Studio

Tahapan 3

Sisi studio pada sirkulasi anak dirancang menjorok ke dalam dan diberi material kaca. Hal ini bertujuan agar anak yang sedang berada di dalam studio dilatih untuk fokus dan bertanggung jawab terhadap kegiatan di dalam ruang. Sedangkan untuk anak yang berada di luar ruangan tertarik

untuk mengikuti kegiatan dalam studio.

Lantai studio dirancang menggunakan karpet sehingga disediakan rak sepatu yang khusus dirancang built in pada dinding ruang guru. Hal ini bertujuan untuk melatih tanggung jawab anak terhadap barang mereka masing-masing.

4.6 Konsep Area Edukasi

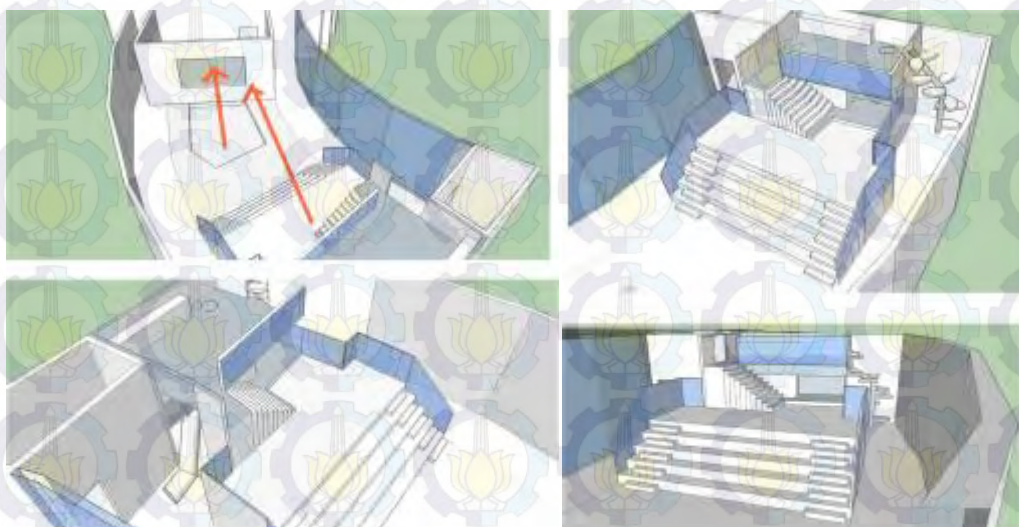
Konsep utama

Penanaman nilai cerdas, kreatif, peduli, sehat

Area ini dapat digunakan sebagai area belajar bersama atau latihan sebelum tampil di auditorium. Fasilitas ini dirancang untuk meningkatkan kecerdasan dan kreatifitas anak untuk memberi masukan pada sesamanya maupun peduli melihat orang lain yang

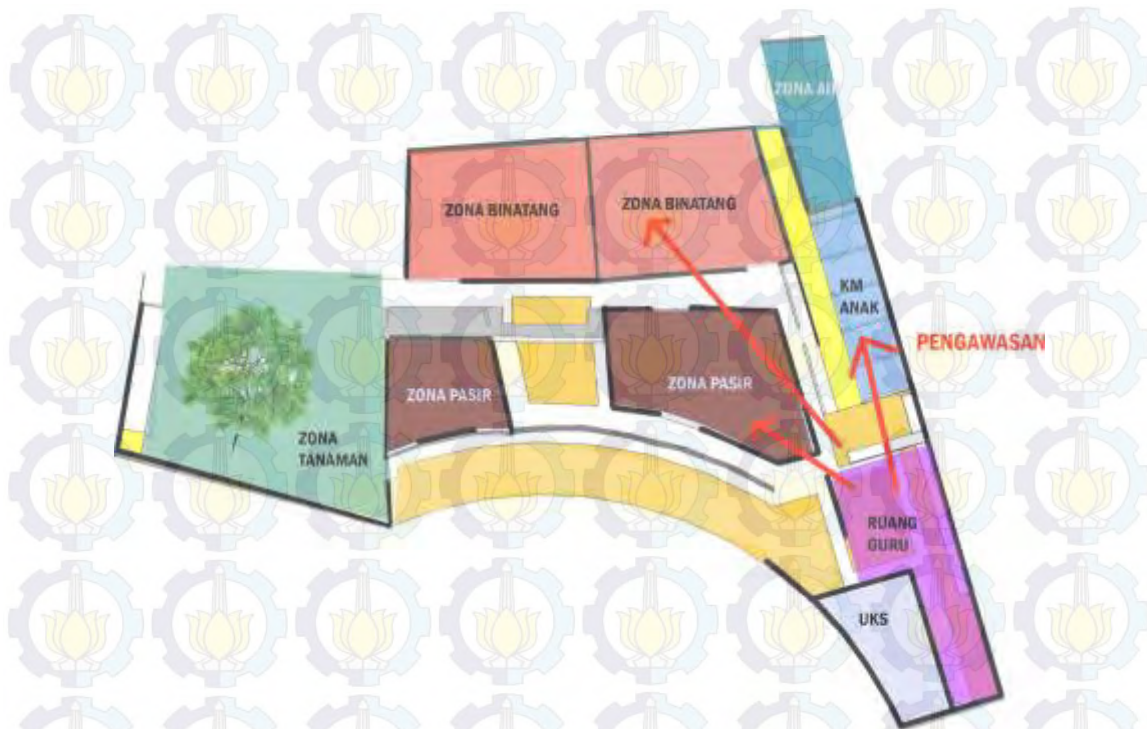
sedang berlatih atau berbicara di depan. Serta gotong royong bersama-sama mberusaha menyajikan pertunjukan yang menarik.

Pada area edukasi ini, ruang dalam dirancang untuk membuat anak aktif bergerak dengan stimulus tangga dan prosotan. Sehingga mendukung kesehatan anak.



Gambar 18 Konsep Ruang Dalam Area Edukasi

4.7 Konsep Area Edukasi Alam



Gambar 19 Konsep Ruang Dalam Area Edukasi Alam

Konsep Utama

Penanaman nilai bertanggung jawab, peduli, cerdas, kreatif, sehat dan bersih

Konsep Kamar Mandi Anak

Kamar mandi dirancang dengan standart ukuran anak sehingga melatih anak mandiri dan menjaga kebersihan pribadi setelah bermain dengan elemen alam namun tetap dapat dengan mudah diawasi guru melalui ruang guru

Konsep Area Pasir

Pada area ini anak belajar berpikir cerdas & kreatif dengan cara yang menyenangkan dengan memanfaatkan elemen pasir

Konsep Area Binatang

Binatang yang disediakan adalah kelinci, anjing, kucing, marmut,

binatang ini merupakan salah satu cara yang dipakai untuk melatih karakter kepedulian dan rasa tanggung jawab anak terhadap alam sekitar

Konsep Area Tanaman

Pada area tanaman, anak akan belajar bagaimana merawat tanaman yang dimaksudkan untuk melatih kepedulian dan rasa tanggung jawab anak terhadap alam sekitar

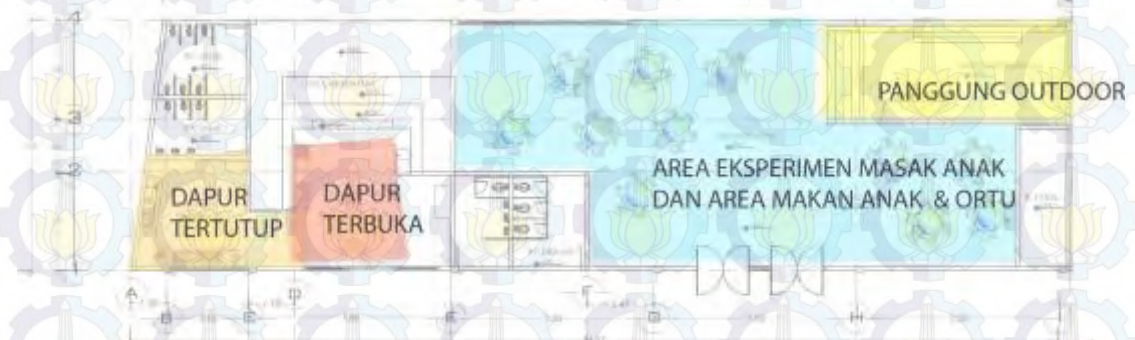
Konsep Area Air

Pemanfaatan dinding sebagai salah satu permainan edukatif anak yang berhubungan dengan air merupakan salah satu cara membuat anak aktif bergerak, sehingga mampu mendukung kesehatan jasmani anak.

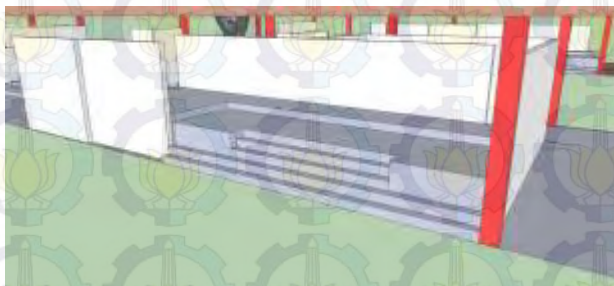
4.8 Konsep Area Makan dan Panggung Outdoor

Konsep Utama

Penanaman nilai cerdas, kreatif, peduli, bertanggung jawab



Gambar 20 Denah Ruang Makan dan Panggung Outdoor



Konsep Panggung Outdoor

Disediakan panggung outdoor sebagai sarana anak untuk meningkatkan kecerdasan, kreatifitas mereka dengan berani tampil di hadapan orang lain dengan suasana outdoor



Gambar 21 Denah Dapur Terbuka dan Ruang Makan

Konsep Dapur Terbuka

Dapur dirancang semi terbuka, ada dapur tertutup namun ada sisi yang terbuka dilengkapi dengan trap-trap tangga bagi anak yg pendek sehingga anak dapat secara langsung melihat proses pembuatan makanan. Fasilitas ini diharapkan mampu mengedukasi anak untuk peduli dan bertanggung jawab terhadap makanan yang mereka makan. Karena mereka memahami bahwa proses menjadi sebuah makanan

tidaklah mudah.

Konsep Ruang Makan

Disediakan area makan yang dapat juga digunakan untuk mereka belajar memasak sendiri setelah melihat demo masak pada dapur terbuka. Hal ini melatih kreatifitas dan kecerdasan anak untuk berkesperimen. Pada area ini orang tua juga dapat bergabung untuk meningkatkan interaksi orang tua dan anak melalui kegiatan yang menyenangkan

V Desain

5.1 Main Entrance

Pada sisi depan bangunan, GSB sengaja dimundurkan untuk memberikan area depan yang cukup luas untuk difungsikan sebagai area bermain anak serta area tunggu bagi

sopir dan pembantu yang bertugas juga menjaga anak yang sedang bermain.

Hal ini juga untuk memberikan **kesan berbeda** bagi anak dan orang tua mengenai sekolah yang memiliki konsep berbeda dari sekolah biasanya.



Gambar 20 Main Entrance

5.2 Area Eksplorasi Alam

Melalui design ruang luar, anak diajak belajar bagaimana merawat tanaman yang dimaksudkan untuk melatih

kepedualian dan rasa tanggung jawab anak terhadap alam sekitar



Gambar 21 Area Ekplorasi Taman

5.3 Area Plasa



Gambar 22 Area Plaza

Melalui design ruang luar, anak diajak aktif bergerak untuk meningkatkan kesehatan mereka serta belajar peduli satu sama lain melalui interaksi yang terjadi baik antar anak

maupun antara anak dengan guru atau orang tua didukung dengan suasana yang nyaman.

5.4 Area Berkemah



Gambar 23 Area Berkemah

Perancangan Ruang Luar untuk berkemah dimaksudkan untuk mendekatkan anak dengan suasana alam sekitar, mereka diajak untuk

belajar peduli dengan alam, bertanggung jawab dan gotong royong dalam menata dan membereskan peralatan berkemah.

5.5 Area Eksplorasi Alam



Gambar 24 Area Eksplorasi Alam

Melaui perancangan ruang luar, anak diajak berinteraksi langsung dengan Alam. Melalui stimulus berupa elemen-elemen alam yang ada, diharapkan dapat menanamkan

kepedulian anak terhadap alam sekitar serta bertanggung jawab untuk melestarikannya. Diharapkan anak dapat belajar dengan cara yang bermain yang menyenangkan.

5.6 Area Panggung Terbuka



Gambar 24 Panggung Terbuka

Perancangan panggung outdoor sebagai sarana anak untuk meningkatkan kecerdasan, kreatifitas mereka dengan berani tampil di hadapan orang lain dengan suasana

outdoor. Anak juga belajar peduli dengan orang lain dengan cara menghargai teman lain yang sedang memunjukkan kebolehnya.

5.7 Area Makan

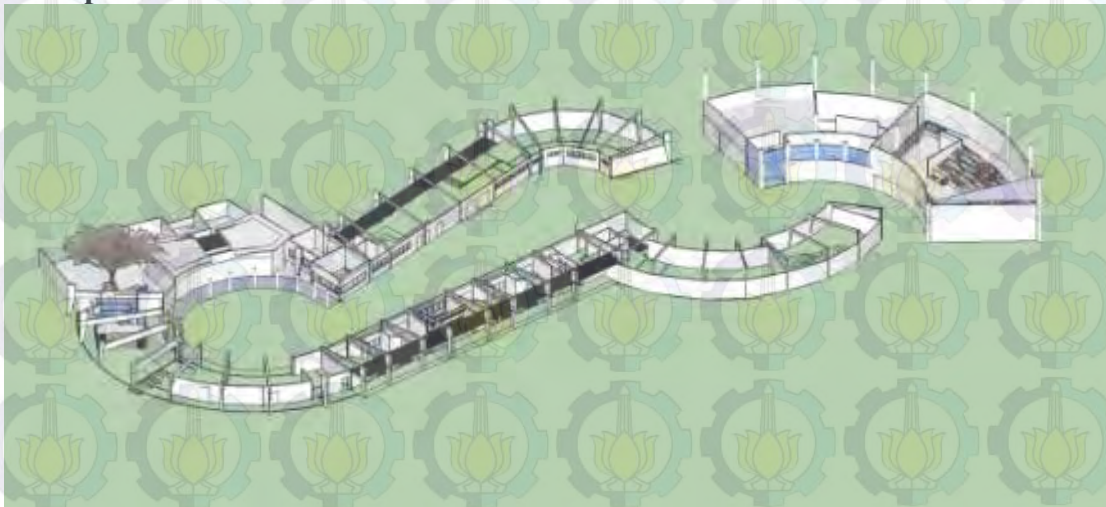


Gambar 24 Area Makan

Area makan dirancang terbuka sehingga masih dapat merasakan suasana alam sambil makan. Area makan ini memfasilitasi aktivitas anak dalam melatih kreatifitas dan kecerdasan anak untuk

berkesperimen memasak makanan sendiri. Pada area ini orang tua juga dapat bergabung untuk meningkatkan interaksi orang tua dan anak melalui kegiatan yang menyenangkan.

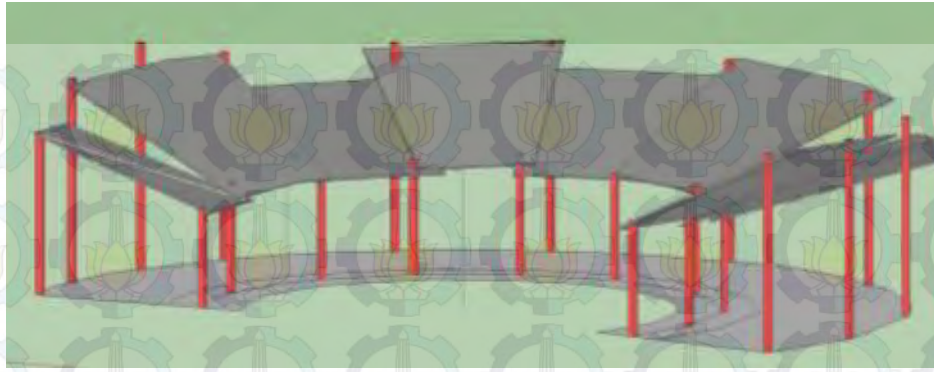
5.8 Aspek Struktur



Gambar 25 Struktur

Mayoritas bangunan berlantai satu kecuali bangunan penerima, dan semua konsep bangunan menggunakan sistem atap miring. Pada bangunan

melingkar, bentukan atap dirancang acak tumpang tindih dengan ketinggian yang berbeda agar mencegah kebocoran ketika hujan



Gambar 25 Konsep Struktur Atap Bangunan Lengkung

5.9 Listrik

Kawasan sekolah ini memanfaatkan Gardu listrik yang terletak pada area sirkulasi servis yang berfungsi untuk menerima listrik dari PLN sebelum didistribusikan menuju bangunan-bangunan yang ada dalam kawasan sekolah.

Terdapat empat titik sumber ruang panel yang berfungsi untuk mendistribusikan listrik dari Gardu menuju peralatan listrik yang berada pada bangunan tersebut. Untuk Bangunan yang berdekatan, ruang panel dijadikan satu.

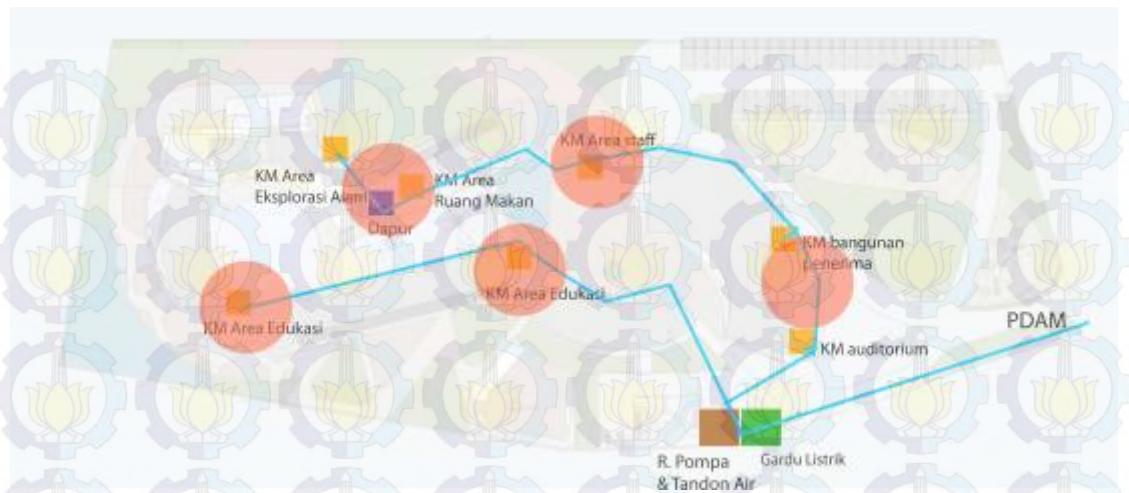


Gambar 26 Konsep distribusi listrik

5.10 Air Bersih

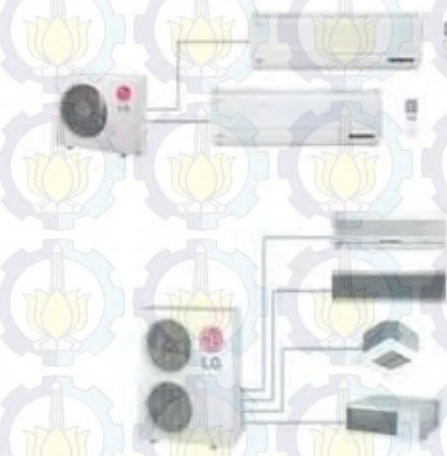
Kawasan sekolah ini memanfaatkan Rumah Pompa yang dilengkapi dengan tandon bawah yang terletak pada area sirkulasi servis yang berfungsi untuk menerima air dari PLN sebelum didistribusikan menuju bangunan-bangunan yang ada dalam kawasan sekolah. Terdapat beberapa titik 5 zonasi area KM, Ruang Bilas, dan

Dapur yang memerlukan yang air. Sehingga, air dari tandon bawah akan dialirkan melalui pipa yg melekat pada dinding bangunan menuju tandon atas pada masing-masing zona yang terletak pada plafon atap yang menudian menggunakan bantuan pompa akan dialirkan menuju area yang membutuhkan.



Gambar 27 Konsep distribusi air bersih

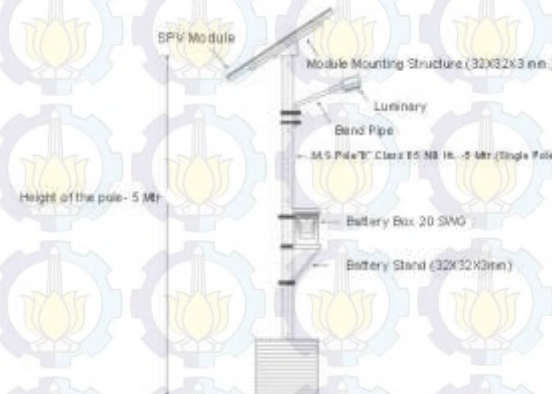
5.11 Penghawaan



Gambar 28 AC multi split

Penghawaan pada bangunan menggunakan penghawaan buatan dengan sistem AC multi split karena area pelayanannya tidak kompleks dan hanya terdiri atas satu - dua lantai saja

2.3 PENCAHAYAAN MALAM HARI



Gambar 29 LED Solar Lamp

Pencahayaan pada bangunan pada malam hari menggunakan lampu LED Solar Lamp . Pemanfaatan lampu ini agar bangunan tidak terkesan mati pada malam hari.

VI KESIMPULAN

Perancangan pendidikan karakter ditujukan sebagai respon terhadap isu terkini dimana pendidikan karakter seharusnya ditanamkan sejak dini untuk menekan degradasi moral bangsa akibat globalisasi.

Perancangan pendidikan ini diharapkan mampu memberikan satu ide segar tentang bagaimana seharusnya kondisi lingkungan yang mendukung penanaman karakter pada anak, akomodasi apa yang seharusnya diberikan dan bagaimana proses pendidikan tersebut dapat berlangsung secara optimal dalam ranah arsitektur.

Integrasi aspek arsitektural terhadap fungsi bangunan dalam rancangan pendidikan ini diharapkan dapat menjadi sarana pembentukan karakter anak untuk menunjang proses pembentukan karakter bangsa yang lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

Pustaka yang berupa kutipan yang diperoleh dari Internet

- Jess (2011), The Architecture of Early Childhood - Kindergarten Design by Cebra. From: <http://www.thearchitectureofearlychildhood.com/2011/07/kindergarten-design-by-cebra.html>, 10 Desember 2014
- Cilento, Karen (2010). In Progress : Design Kindergarten / CEBRA. Diunduh 10 Desember 2014 from: <http://www.archdaily.com/55609/in-progress-design-kindergarten-cebra>
- 2011. Family Box / Crossboundaries Architects. Diunduh 14 Desember 2014 from: <http://www.archdaily.com/408150/family-box-crossboundaries-architects>

Pustaka yang berupa kutipan yang diperoleh dari Buku

- Feist Jess, F. G. (2013). *Teori Kepribadian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Naftika, F. (2012). Peran Pendidikan Nonformal Dalam Mengantisipasi Dan Menanggulangi Degradasi Moral Anak. *Problematika PLS*, 1-17.
- Hersberger, Robert G. 1974. *Predicting the Meaning of Architecture In Designing for Human Behavior*. Stroudsburg, DH and Ross.
- Lang, Jon. *Creating Architectural Theory : The Role of the Behavioral Sciences*.
- Kementerian Pendidikan Nasional, 2010. 4 Konfigurasi karakter inti berdasarkan konteks proses psikososial dan sosiokultural, Jakarta: h.10-11
- Cross, N. (1995) *Engineering Design Methods: Strategies for Product Design*, edisi ke-2, John Wiley & Sons, London.
- Lawson, Bryan (2005). *How Designers Think*. John Wiley & Sons; England.
- Heath, Tom (1984). *Method in Architecture*. John Wiley & Sons Inc; England.

Pustaka yang berupa majalah/jurnal ilmiah/prosiding

- Setiawan, Ebta. 2012-2014. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud (Pusat Bahasa)
- Nawawi, Ahmad Nawawi. 2010. *Pentingnya Pendidikan Nilai Moral bagi Generasi Penerus*. Bandung . Bandung, 8 Oktober 2014
- Sujiono, Yuliani Nurani (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Masitoh dkk. (2005) *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: 2005.
- Siti Aisyah dkk. (2007) *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- John W. Santrok, *Child Development WBC Born Communication Inc*. 1994 page 65.
- Feist Jess, F. G. (2013). *Teori Kepribadian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Naftika, F. (2012). Peran Pendidikan Nonformal Dalam Mengantisipasi Dan Menanggulangi Degradasi Moral Anak. *Problematika PLS*, 1-17.
- Sumarno. (2011). Peran Pendidikan Nonformal dan Informal dalam Pendidikan Karakter Bangsa. *Cakrawala Pendidikan*, 73-84.

LAMPIRAN

1. STUDI KASUS SEBAGAI RESPON ISU

1.1 DESIGN KINDERGARTEN / CEBRA

Vonsild, Denmark

Sebuah Taman Kanak-kanak yang masih dalam tahap pengerjaan ini, dirancang dengan design yang unik dan sangat menarik. CEBRA sebagai firma arsitektur yang berperan dalam perancangan design ini, mencoba memberikan pengalaman belajar bagi anak-anak untuk merangsang keingintahuan dan kreativitas anak. Arsitektur dirancang untuk dapat memfasilitasi pengalaman ini melalui bermain.



Gambar 30
Kindergarten / CEBRA

Rancangan bentuk bangunan dan ruang luar diadopsi dari bentuk palet cat yang digunakan untuk tempat mencampurkan warna saat proses pengecatan sebuah gambar. Bentuk yang dinamakan “blobs” oleh CEBRA ini dirancang sebagai interpretasi dunia anak yang penuh dengan warna dan bentuk yang tidak beraturan.

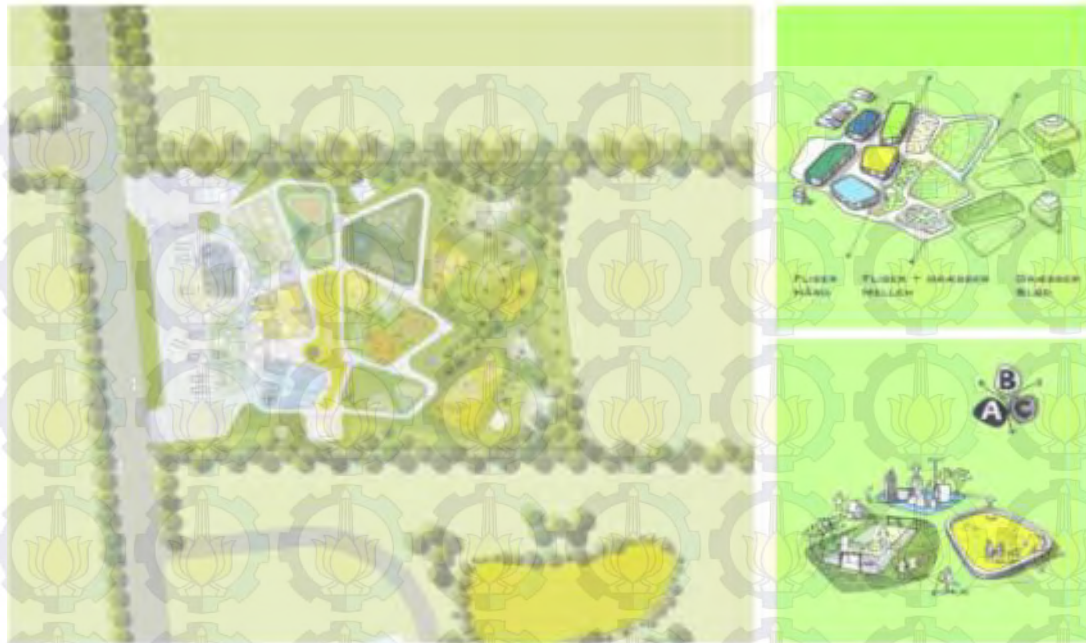
Cebra (2010) menyatakan bahwa “Using the building should be educational and this is why we have

deliberately avoided typical building features....”. Bentuk yang tidak sesuai dengan sekolah pada umumnya ini, sengaja dirancang agar anak memiliki persepsi lain mengenai gambaran sebuah rumah. Rumah tidak harus terlihat seperti bentuk yang biasa digambarkan oleh seorang anak yaitu balok dengan atap pelana, pintu di tengah dan jendela di setiap sisinya. Bangunan ini memiliki atap bergerigi dan tidak memiliki sudut siku karena semuanya membulat. Bangunan TK ini cukup efektif menunjukkan bahwa silahkan berkreasi dalam menginterpretasikan setiap elemen pada bangunan.



Gambar 31
Konsep Dasar Bentuk Bangunan

Pada tapak bangunan terlihat bahwa perancangan tidak hanya diorientasikan pada bangunan saja, namun ruang luar juga ikut dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi sang anak. Ruang luar dirancang mengikuti bentuk geometri bangunan yang bersudut lengkung.



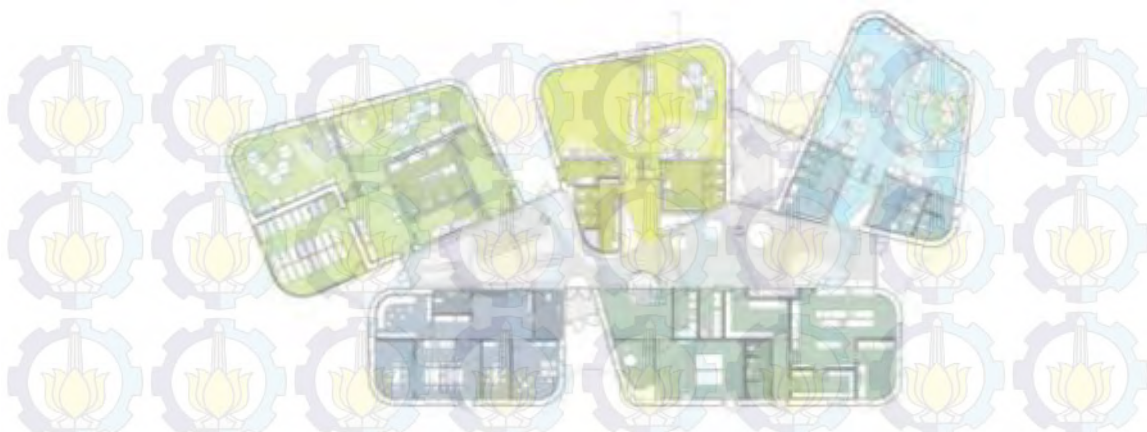
Gambar 32
Konsep Rancangan Ruang Luar

Terdapat lima „blobs“ yang membentuk elemen bangunan, dua bagian mengakomodasi fasilitas staf, sedangkan tiga lainnya merupakan ruang kelompok belajar bagi anak-anak. „Blobs“ yang diorientasikan untuk kegiatan anak-anak ditempatkan di sisi taman, dilengkapi dengan kaca-kaca jendela, memungkinkan pandangan yang luas ke ruang luar yang telah dirancang untuk menunjang pendidikan anak. Dengan volume yang berbeda-beda, masing-masing „blobs“ melayani tujuan pendidikan tertentu dan mengajarkan anak-anak tentang warna, bentuk dan geometri melalui bermain. Sedangkan ruang luar yang dirancang mengikuti bentukan „blobs“ ini, menunjukkan adanya upaya menjaga harmoni antara ruang luar dan ruang dalam.



Gambar 33
Konsep Rancangan Ruang Luar

Sirkulasi keluar masuk bangunan bukan hanya membagi volume tiap elemen, namun juga sebagai pengikat sehingga area yang terpisah-pisah ini dapat menjadi satu kesatuan yang utuh. Hal ini sangat berhubungan agar keamanan tetap terjaga dengan baik. Area keluar masuk bangunan diposisikan pada sisi utara dan barat bangunan.



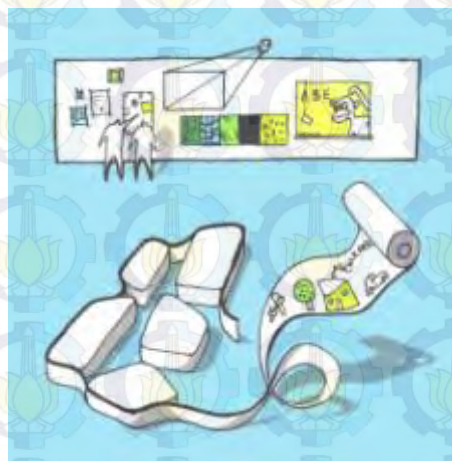
Gambar 33
Konsep Rancangan Denah

dirancang dengan prinsip atap bergerigi (*jagged*) yang sangat kontras dengan elemen dinding luar ataupun area ruang luar. Hal ini sengaja dilakukan agar anak-anak bebas mengintepretasi sebuah bangunan sesuai dengan keinginan mereka, tidak harus seperti yang kebiasaan yang telah mereka tau.



Gambar 34
Konsep Rancangan „Blob“

Setiap „blob“ memfasilitasi aktivitas-aktivitas tertentu. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan anak mengingat area bermain sesuai dengan zona yang diinginkan.



Gambar 36
Konsep Rancangan Dinding

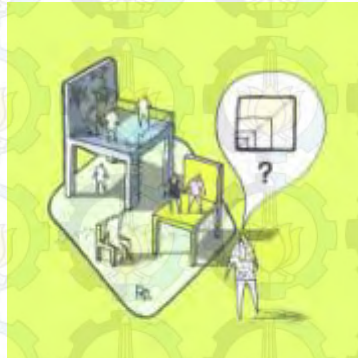
Lengkungan pada sisi dinding bangunan dirancang sebagai gulungan kertas untuk menampilkan karya kreatif anak-anak. Hal ini untuk memberikan apresiasi bagi sang anak yang diharapkan mampu meningkatkan kepercayaan diri setiap anak maupun persaingan yang sehat antar anak.



Gambar 35
Konsep Rancangan Atap

Mengadopsi bentuk atap tradisional yang dikaitkan dengan elemen cahaya matahari, maka atap bangunan ini

Berikut ini adalah beberapa konsep yang dirancang CEBRA untuk memfasilitasi area belajar sambil bermain dengan pengalaman langsung untuk meningkatkan rasa keingintahuan dan kreatifitas anak :



Gambar 37
Konsep Area Belajar Skala

Konsep area belajar ini mengajarkan anak mengenai skala, dimana pada sebuah area terdapat benda yang memiliki jenis yang sama namun dihadirkan dengan ukuran yang berbeda. Dari area ini, diharapkan anak mampu memahami skala dan ukuran sesuatu.



Gambar 38
Konsep Area Belajar Berhitung

Pada area belajar ini dirancang sebuah jalan yang disisi sampingnya terdapat sejumlah objek yang disusun secara acak. Dari area ini diharapkan sang anak mampu merasakan pengalaman „journey through a village“

untuk meningkatkan keingintahuan dan keberanian maupun kemampuan berhitung anak dengan objek-objek yang ada.



Gambar 39
Konsep Area Belajar *Shadow*

Pada area ketiga, permainan elemen objek dirancang memanfaatkan cahaya matahari untuk menciptakan *shadow*. Dari sini, diharapkan anak memahami mengenai pengaruh cahaya ketika berbenturan dengan benda maupun efek-efek yang dihasilkan pada waktu-waktu tertentu.



Gambar 40
Konsep Area Belajar Ruang

Pada area keempat, akan dirancang beberapa kolom yang disusun secara *grid* yang pada sisi atasnya diberikan sebuah lubang yang dapat dilewati tali. Pada area ini, anak diharapkan mampu belajar mengenai ruang, dimana pergerakan yang berbeda akan menghasilkan ruang yang berbeda. Hal ini terlihat dari bentukan tali dari area yang telah mereka lewati.



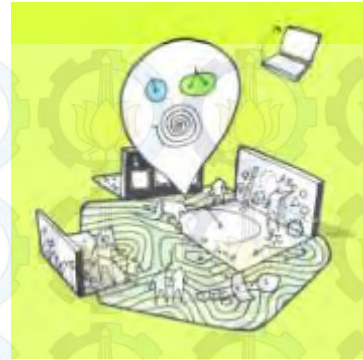
Gambar 41
Konsep Area Belajar Warna

Konsep pada area kelima ini, anak akan belajar mengenai warna melalui roda warna yang dapat digerakkan sesuai dengan keinginan anak.



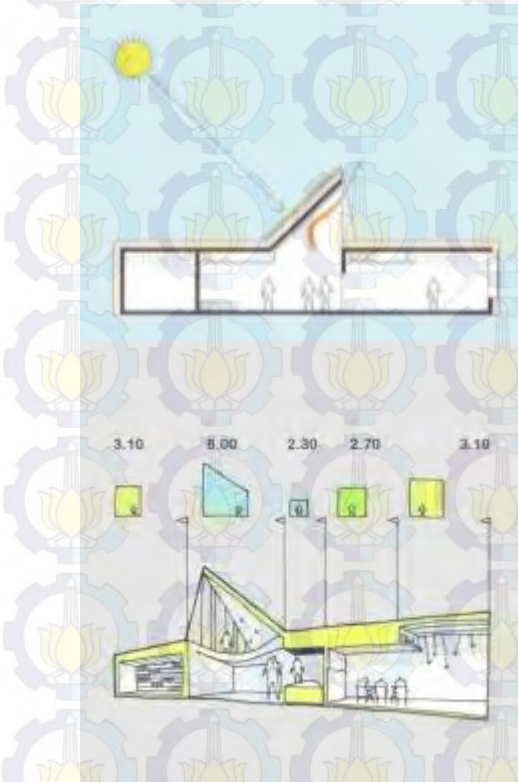
Gambar 42
Konsep Area Belajar Geometri

Pada area ini, akan diletakkan berbagai macam benda baik berupa objek abstrak ataupun objek real. Melalui area ini, diharapkan anak mampu memahami bahwa di alam terdapat berbagai macam objek yang sangat menarik untuk diketahui. Selain itu anak juga dapat melihat bahwa bentukan sebuah objek merupakan kombinasi dari bentukan geometri-geometri dasar.



Gambar 42
Konsep Area Belajar Kreativitas

Pada area ketujuh ini, setiap elemen baik dari dinding maupun lantai dirancang untuk dapat dijadikan lembar kerja anak sehingga anak bebas menggambar sesuai dengan keinginan mereka. Area ini dimaksudkan untuk meningkatkan kreativitas anak tanpa batas.



Gambar 43
Potongan Bangunan serta Konsep Skala Ruang

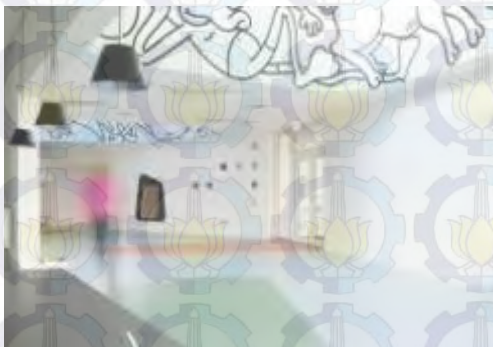
Pada potongan bangunan, terlihat upaya perancang dalam memaksimalkan kualitas pencahayaan yaitu dengan bentukan atap yang bergerigi menghadap ke arah datangnya cahaya matahari, sehingga memungkinkan setiap „blob“ mendapatkan cahaya yang maksimal. Skala bangunan serta bukaan juga dirancang agar pergerakan udara dapat terjadi dengan baik. Sedangkan bangunan dibungkus oleh selubung dimaksudkan untuk menghambat radiasi matahari masuk dalam bangunan. Selain itu, permainan skala dan ukuran ruang, juga dimaksudkan untuk menghadirkan pengalaman kesan dan suasana yang berbeda di setiap ruang.



Gambar 44
Interior Kelas



Gambar 45
Interior



Gambar 44
Konsep Plafon



Gambar 46
Pintu

Plafon dirancang dengan bentukan yang dinamis, selain untuk menarik perhatian dengan gambar-gambar pada sisi plafon, juga untuk meneruskan cahaya matahari sehingga pencahayaan sisi dalam bangunan tetap terjaga kualitasnya. Bentuk pintu yang tidak seperti bentukan biasanya juga dimaksudkan untuk membebaskan interpretasi anak dari kebiasaan gambaran yang telah mereka pahami mengenai bentuk pintu.



Gambar 47
Perpektif Denah Bangunan

ANALISA DAN EVALUASI STUDI KASUS DESIGN KINDERGARTEN / ZEBRA

Alasan pemilihan studi kasus ini adalah sebagai salah satu inspirasi mengenai usaha yang dilakukan arsitek dalam menghadirkan konsep ruang luar yang mampu menanamkan persepsi kepada pengguna sesuai dengan harapan perancang. Penanaman persepsi ini diharapkan mampu menstimulus pengguna untuk berperilaku sesuai dengan harapan perancang.

Dari pembahasan studi kasus TK ini, didapatkan sebuah konsep sekolah

yang benar-benar memberikan kebebasan kepada anak didik untuk belajar dengan caranya sendiri-sendiri, dengan kondisi belajar yang benar-benar santai, tanpa terpaku pada jadwal pelajaran. Perancangan konsep ruang luar yang cukup beragam, memberikan kebebasan anak untuk melakukan eksplorasi secara langsung. Konsep rancangan juga memperhatikan keadaan lingkungan sehingga mampu menghasilkan design yang baik dari segi bentuk, penataan ruang seperti misalnya memaksimalkan bukaan untuk masuknya cahaya dan penghawaan alami maupun usaha meminimalisir radiasi matahari.

1.2 FAMILY BOX / CROSSBOUNDARIES ARCHITECTS (2011)

Beijing, China

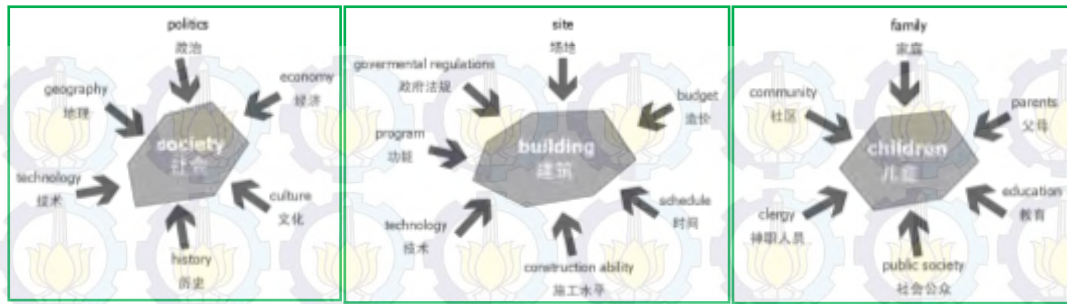


Gambar 48
Perpektif Bangunan Family Box

“We have learned that to raise a happy, healthy and hopeful child, it takes a family, it takes teachers, it takes clergy, it takes business people, it takes community leaders, it takes those who protect our health and safety, it takes all of us. Yes, it takes a village to raise a child.” – Hillary Clinton. Pernyataan arsitek ini memberikan sebuah pandangan bahwa untuk menghasilkan seorang anak dengan

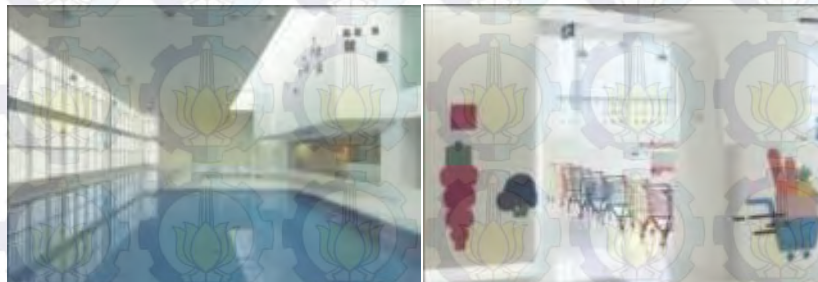
kualitas yang baik, dibutuhkan elemen-elemen *stakeholder* yang saling bekerja sama serta perancangan lingkungan (*village*) yang mendukung.

Melalui diagram dibawah ini dapat dipahami bahwa untuk mempengaruhi seorang anak, sebuah bangunan ataupun elemen masyarakat, terdapat faktor-faktor lain yang harus diperhatikan.



Gambar 49

Faktor-faktor yang mempengaruhi anak, bangunan, dan masyarakat



Gambar 50

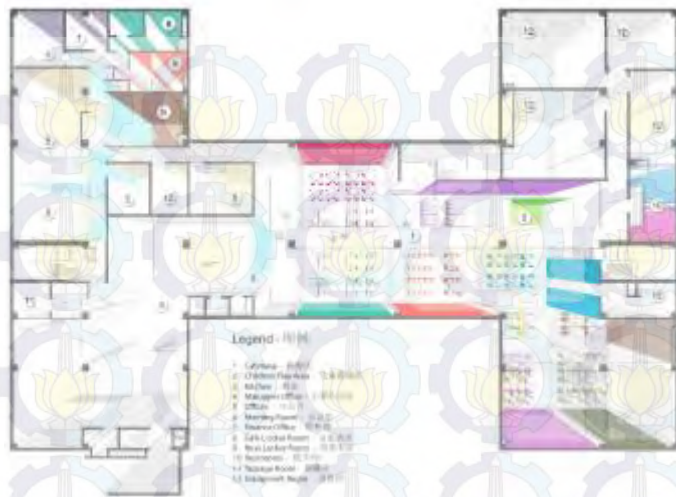
Fasilitas yang disediakan Family Box :
Ruang berenang (kiri), ruang memasak (kanan)

Fungsi dari bangunan Family Box ini bukan hanya sebagai area bermain Indoor namun juga untuk mengakomodasi kebutuhan orang tua yaitu dengan menyediakan taman kanak-kanak untuk anak hingga usia 12 tahun. Bangunan ini memfasilitasi berbagai aktivitas diantaranya berenang, bermain dalam berbagai kelas misalnya musik, tari, crafting sampai dengan memasak. Selain itu, terdapat sebuah area permainan yang sangat luas yang dilengkapi dengan area membaca dan area bersantai berupa café yang sangat menarik

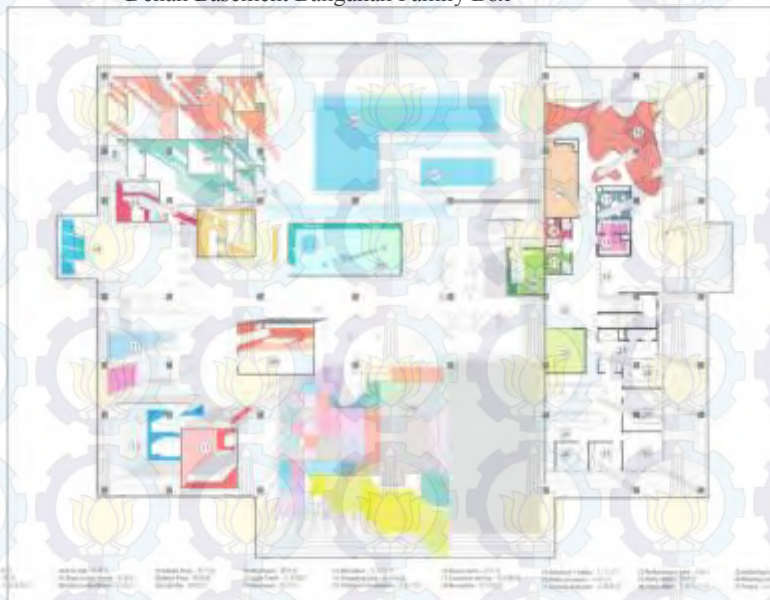


Gambar 51
Site Plan Bangunan

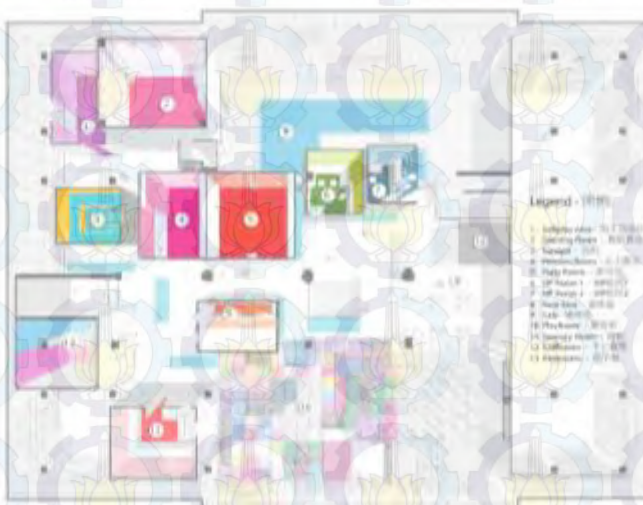
Pada site plan bangunan terlihat bahwa bangunan ini berada di lahan sudut, sehingga bangunan ini memiliki dua tampang yang menghadap ke arah jalan besar.



Gambar 52
Denah Basement Bangunan Family Box



Gambar 53
Denah Lantai 1

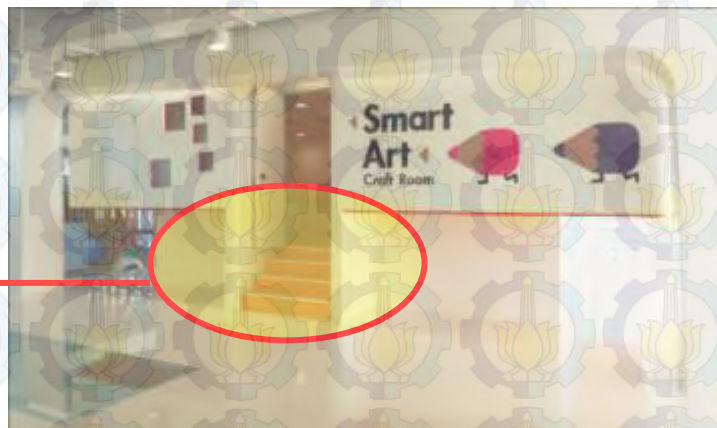


Gambar 53
Denah Lantai 2 Bangunan Family Box

Penggunaan kamar-kamar independen dalam bentuk box yang berdiri bebas, memungkinkan kegiatan dapat berjalan secara paralel serta menawarkan lingkungan yang paling cocok untuk masing-masing kebutuhan ruang. Tiap kamar memiliki program dengan tema sendiri-sendiri, mereka memiliki ceritanya sendiri sehingga memungkinkan anak-anak untuk

berkonsentrasi pada program yang ditawarkan tiap kamar. Pada saat yang sama, bukaan kecil berupa jendela persegi juga dihadirkan untuk mempertahankan kontak dengan dunia luar sehingga orang tua maupun para guru dapat mengintip untuk melihat dan mengawasi apa yang sedang terjadi dalam kamar.

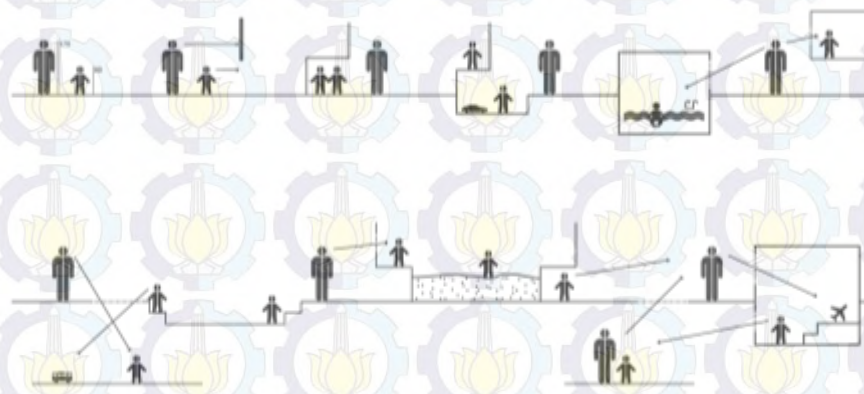
Terdapat perbedaan tinggi lantai dengan fungsi ruang yang berbeda



Gambar 53
Craft room Family Box

Adanya perbedaan ukuran antara tinggi orang dewasa dan anak – anak serta perbedaan sudut pandang dari keduanya merupakan titik awal pertimbangan dalam perancangan Family Box ini. Sebuah konsep besar dimana akan dirancang dua jenis ruang yaitu : ruang – ruang dengan skala anak dan ruang – ruang berskala orang

dewasa. Bagaimana menemukan keseimbangan inspirasi di antara mereka? Bagaimana cara menggabungkan kebutuhan yang berbeda? Kedua pertanyaan ini menjadi faktor penting yang sangat diperhatikan perancang dalam mengimplementasikan konsep dasar pada bangunan.



Gambar 54
Diagram Konsep Bangunan

Selain program yang kompleks, arsitek juga diperhadapkan dengan tantangan lain dari proyek ini yaitu pemanfaatan sistem struktur dari jejak bangunan lama yang memiliki tipologi bangunan yang berbeda. Kolom grid serta struktur beton pada bangunan lama yang kaku tampak tidak cocok bila dikaitkan dengan tujuan design pada proyek yang akan dirancang ini. Sehingga *Crossboundaries* sebagai arsitek yang bertanggung jawab pada proyek ini, melakukan sebuah perubahan pada permainan lantai dan

skala ruang sehingga perbedaan pandangan tetap dapat dihasilkan meskipun tidak merubah struktur yang ada.

Permainan lokasi dan ketinggian Box ini dimaksudkan untuk memecah tata letak kolom beton yang kaku, penyamaran lainnya juga dilakukan dengan permainan elemen lengkung yang memberikan irama yang berbeda terhadap lingkungan dalam bangunan.



Gambar 55
Permainan bukaan dan lengkung pada sudut luar Box



Gambar 56
Suasana Kelas

Pada gambar di atas terlihat penggunaan dinding lipat sebagai pembatas non masif sehingga ruangan dapat bersifat flesibel sesuai dengan kebutuhan.



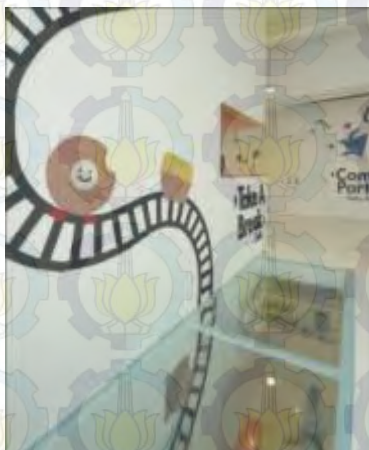
Gambar 56
Permainan elemen dinding

Permainan elemen dinding juga merupakan salah satu upaya yang dilakukan agar anak dengan bebas berkreasi dan bermain dengan setiap elemen bangunan yang ada.



Gambar 57
Suasana sekitar Tangga

Permainan elemen dinding juga terlihat pada area tangga dalam bangunan *family box* ini. Kehadiran bukaan-bukaan tidak hanya berfungsi untuk memaksimalkan cahaya, namun juga memberikan suasana yang berbeda tergantung sudut kedatangan cahaya matahari. *Handle* tangga juga diciptakan dengan melakukan pencoakan pada dinding bangunan, selain itu skala yang digunakan juga skala anak kecil, hal ini untuk memudahkan anak kecil dalam beraktivitas.



Gambar 58
Penggunaan material kaca pada Lantai

Penggunaan kaca pada lantai bangunan, selain difungsikan untuk meneruskan cahaya juga untuk mengawasi kegiatan yang terjadi pada antai di bawahnya.



Gambar 59
Diagram bookstore

Diagram *bookstore* ini banyak menggunakan elemen lengkung dengan permainan dimensi dan ketinggian, diharapkan mampu meningkatkan keingintahuan serta kenyamanan anak saat membaca.



Gambar 60
Suasana bookstore

Penggunaan material spons yang berlapis kulit berwarna merah pada elemen lantai dan dengan penggunaan skala anak ini diharapkan mampu memberikan kontras ruangan serta mampu meningkatkan kenyamanan bagi anak saat membaca maupun beraktivitas.



Gambar 61
Fasade Bangunan Family Box

Material kaca membungkus semua elemen bangunan seperti kulit. Dengan pola yang dicetak, disusun dan dimodifikasi menjadi pola yang terdiri dari dua kotak dengan ukuran yang berbeda. Motif garis yang terbentuk berasal dari permainan latar belakang putih – lapisan tembus pandang – dan gambar transparan. Sehingga dari jauh, dari fasad ojek dapat dikenali fungsi bangunan yang berhubungan dengan anak-anak, menyenangkan dan rekreasi.

ANALISA DAN EVALUASI STUDI KASUS FAMILY BOX

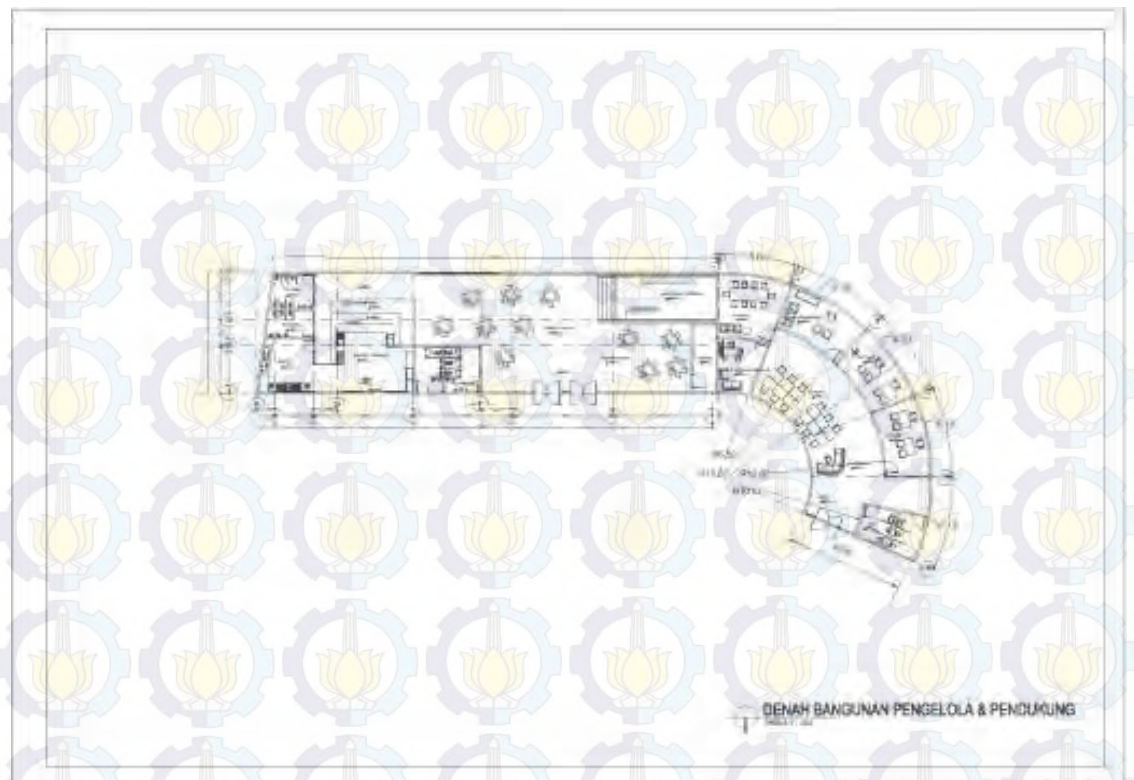
Alasan memilih studi kasus Family Box ini adalah inspirasi bentukan kamar-kamar mandiri berupa box-box yang memiliki skala yang dibedakan antara skala anak dan orang dewasa. Tiap kamar memiliki program dengan tema sendiri-sendiri, mereka memiliki ceritanya sendiri sehingga memungkinkan anak-anak untuk berkonsentrasi pada program yang

ditawarkan tiap kamar. Selain itu juga konsep fasade bangunan yang dirancang sehingga dengan mudah orang di luar bangunan mampu mengetahui fungsi bangunan yang berorientasi pada anak tanpa harus masuk ke dalam bangunan. Hal ini dapat menjadi inspirasi sekolah non formal yang diusung oleh penulis.

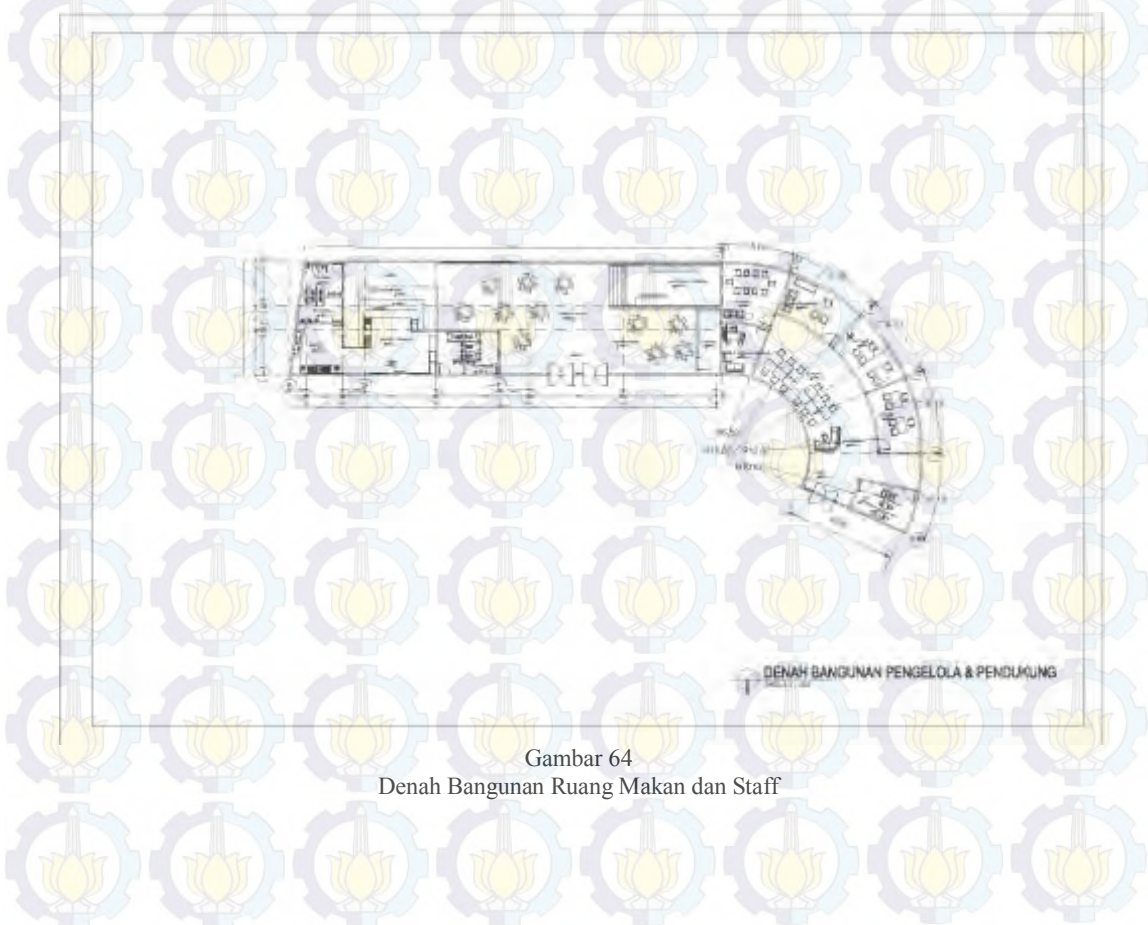
2.BERKAS GAMBAR KERJA

Gambar 62
Layout Perancangan Pendidikan Karakter Anak



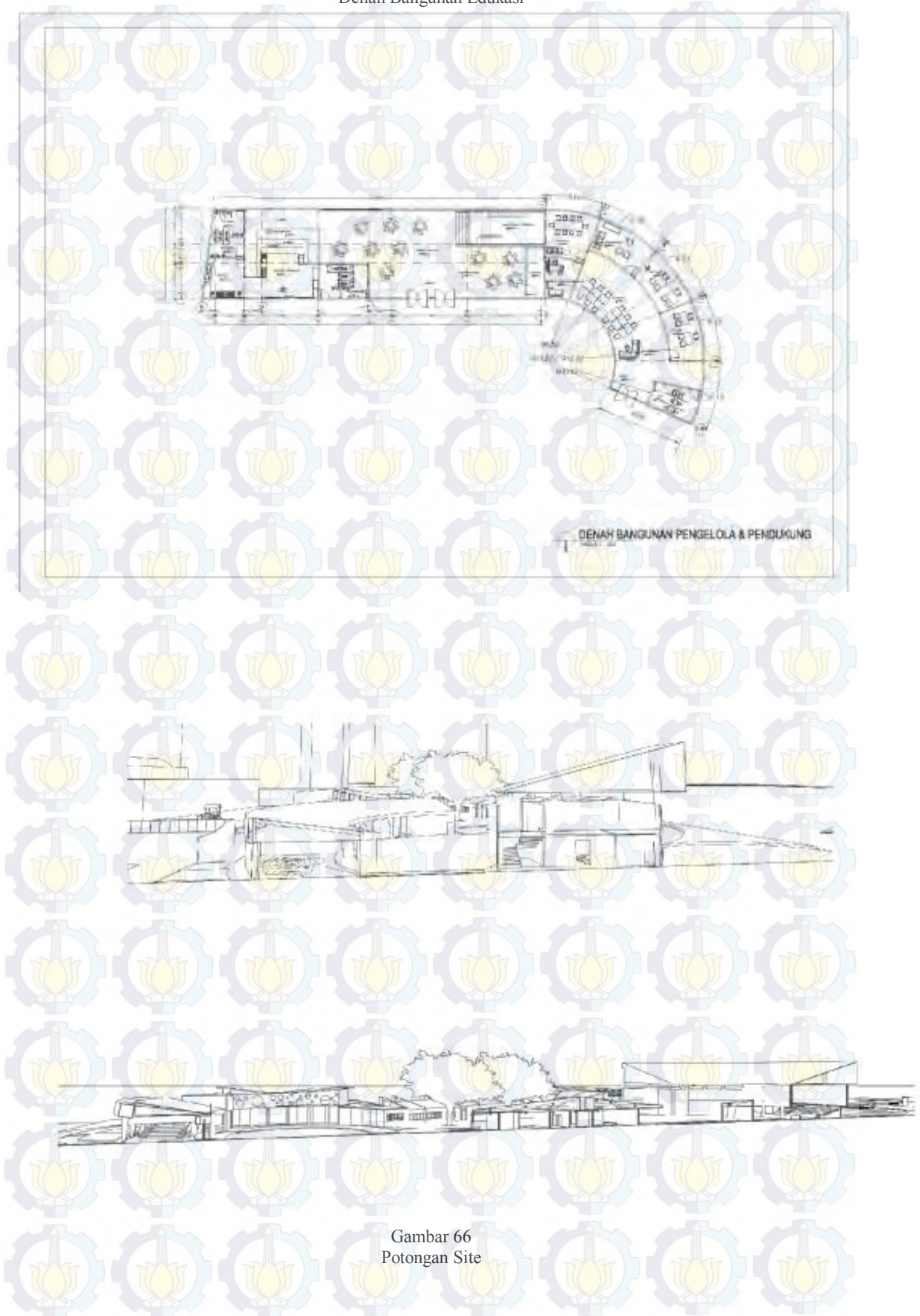


Gambar 63
Denah Bangunan Edukasi



Gambar 64
Denah Bangunan Ruang Makan dan Staff

Gambar 65
Denah Bangunan Edukasi



Gambar 66
Potongan Site

BIOGRAFI PENULIS



Nama : CHRIST SIWI PRAWESTHI

TTL : 3 Febuari 1993

Agama : Kristen

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat : Ploso Timur Ia/23 Surabaya

Telepon : 0818587058

Email : christz08@gmail.com

Pendidikan Formal :

1997 - 1999 TK Kr. PETRA 7 SURABAYA

1999 - 2005 SD Kr. PETRA 7 SURABAYA

2005 - 2008 SMP Kr. PETRA 2 SURABAYA

2008 - 2011 SMA Kr. PETRA 2 SURABAYA

PENGALAMAN ORGANISASI & PELATIHAN :

Peserta Pelatihan Pengembangan Kepribadian

2011-2012

1. Program Pengembangan Spiritualitas & Kepemimpinan (PPSK) Becoming The Next Transformation Agent Tahap I - Transforming Your Self yang diselenggarakan oleh Komisi Sumber Daya Manusia GKI Klasik Bojonegoro
2. Kegiatan Training Kepribadian Mahasiswa Baru ITS Tahun 2011/2012 di Gedung Robotika ITS
3. Pelatihan Karya Tulis Ilmiah Arsitektur 2011
4. Peserta Aktif LKMM-TD FTSP ITS 2011
5. ARCHITECTURE SOFTWARE WORKSHOP GOOGLE SKETCHUP, Jurusan Arsitektur ITS
6. ARCHITECTURE SOFTWARE WORKSHOP AutoCAD, Jurusan Arsitektur ITS
7. International Scholarship Day yang diselenggarakan di Gedung Pasca Sarjana lantai 3, Kampus ITS Surabaya
8. Kegiatan Character Building Seminar Mengembangkan Kualitas Diri dan Mengenal Dunia Kerja Menuju Generasi Emas Indonesia

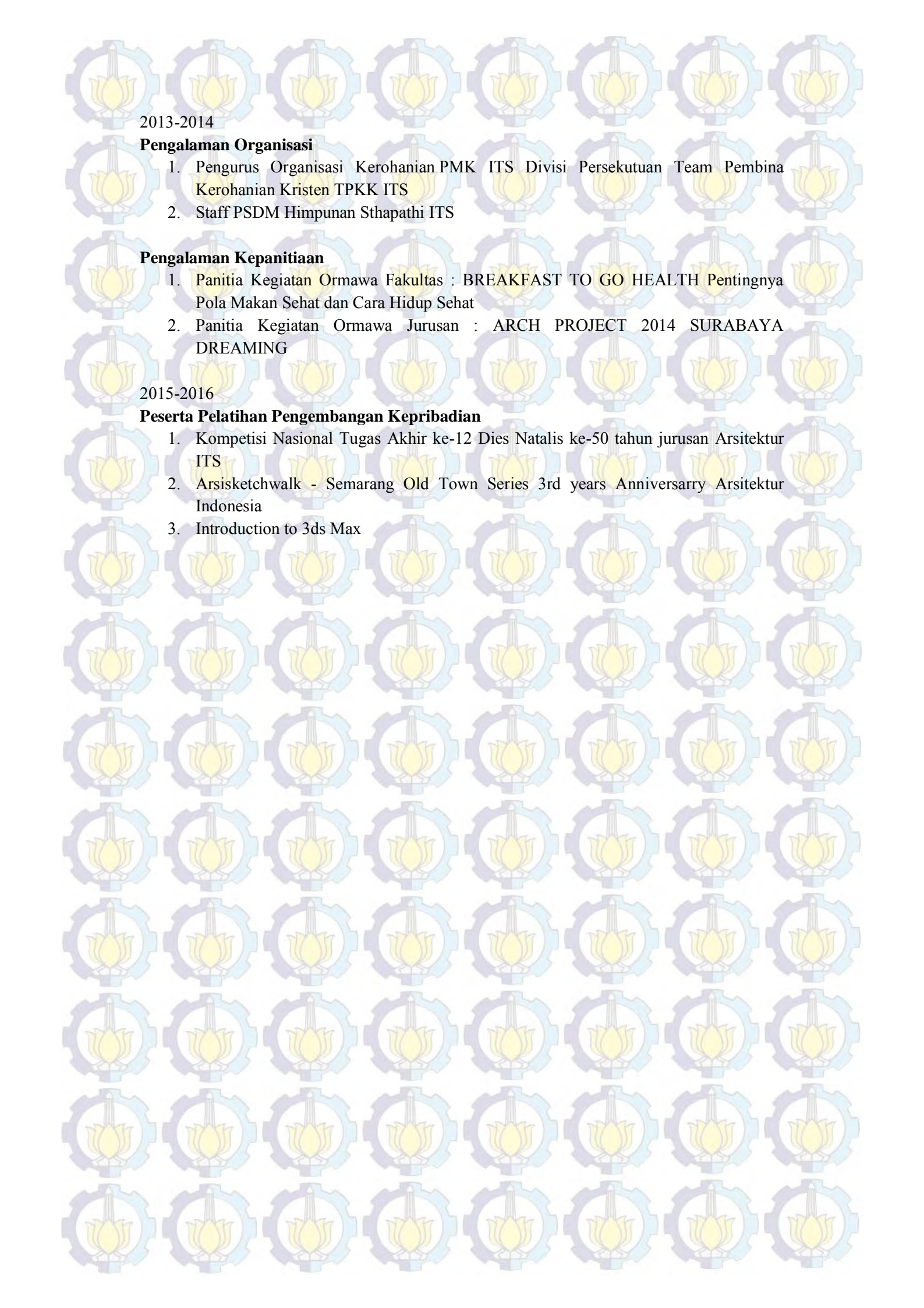
2012-2013

Peserta Pelatihan Pengembangan Kepribadian

1. Program Pengembangan Spiritualitas & Kepemimpinan (PPSK) Becoming The Next Transformation Agent Tahap II - Transforming Your Church yang diselenggarakan oleh Komisi Sumber Daya Manusia GKI Klasik Bojonegoro
2. Peserta Aktif LKMM-TD 2012 part 2 Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa Tingkat Dasar, Jurusan Arsitektur ITS

Pengalaman Kepanitiaan

1. Koordinator Sie Publikasi Dokumentasi Pelatihan Pemandu Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa



2013-2014

Pengalaman Organisasi

1. Pengurus Organisasi Kerohanian PMK ITS Divisi Persekutuan Team Pembina Kerohanian Kristen TPKK ITS
2. Staff PSDM Himpunan Sthapathi ITS

Pengalaman Kepanitiaan

1. Panitia Kegiatan Ormawa Fakultas : BREAKFAST TO GO HEALTH Pentingnya Pola Makan Sehat dan Cara Hidup Sehat
2. Panitia Kegiatan Ormawa Jurusan : ARCH PROJECT 2014 SURABAYA DREAMING

2015-2016

Peserta Pelatihan Pengembangan Kepribadian

1. Kompetisi Nasional Tugas Akhir ke-12 Dies Natalis ke-50 tahun jurusan Arsitektur ITS
2. Arsisketchwalk - Semarang Old Town Series 3rd years Anniversary Arsitektur Indonesia
3. Introduction to 3ds Max